

オトナアニメ

Otona Anime Vol.06

Vol.6

洋泉社MOOK

おおきく振りかぶって

代永翼×中村悠一
谷山紀章×下野紘

さよなら絶望先生

久米田康治
12000字
SPECIAL INTERVIEW

柿原徹也×小西克幸
檜山修之／福井裕佳梨
シグルイ　加藤精三
モノノ怪　櫻井孝宏
山本寛／三条陸
逆境無頼カイジ
ヱヴァンゲリヲン新劇場版:序
ウエダハジメ
ケンドーコバヤシ

電脳コイル

宮村優子

天元突破グレンラガン

36ページ超大特集。



ようこそ、華麗なるバカ騒ぎへ―
11月4日(日)
DVD発売記念
イベント決定!
出演
小野坂昌也、吉野裕行、藤原啓治
あおきさやか、小林ゆう
EDテーマアーティスト:織田かおり
詳しくは公式
HPまで!
バッカーノ!
BACCANO!
10.24 on DVD
▶1巻ジャケット
▶外伝小説表紙
バッカーノ! 1
2話収録
第1幕「副社長は自身が主役である可能性について語らない」 5,985円(税込)
第2幕「老婦人の不安をよそに大陸横断鉄道は出発する」 ANSB-2901
初回限定版特典
■ココでしか読めない!! 外伝小説 成田良悟×エナミカツミ 書きおろし連載Vol.1同梱(文庫本約50P相当)
■12Pオールカラーブックレット(新規描き下ろしイラスト多数)
映像特典 ①特別番組「バッカーノ!完全ナビ」 ②プロモーション映像 収録
共通仕様 岸田隆宏描き下ろしジャケット&スーパージュエルケース仕様
スタンプラリーキャンペーン開催決定!
DVDを集めて声優・原作著者が出演する「BACCANO!プレミアムDJ CD」を手に入れよう!詳しくは公式HPまで
BACCANO!ORIGINAL SOUNDTRACK SPIRAL MELODIES
10.24 On Sale
初回特典:三方背ケース
¥3,150(税込)
SVWC-7499
オリジナル"大騒ぎ!"なBGM集に加え、副社長(CV若本規夫)の新規ナレーション、さらにParadise Lunch「Gun's & Roses」&織田かおり「Calling」のTVサイズも収録
毎週木曜日深夜0:30よりWOWOWノンスクランブル(無料放送)にて放送中
【公式サイト】http://www.baccano.jp【番組公式サイト】http://www.wowow.co.jp/anime/baccano/
発売:アニプレックス 販売:ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント/ソニー・ミュージックディストリビューション
お問い合せ:アニプレックス www.aniplex.co.jp ©Ryohgo Narita・Media Works/Project Baccano!
※「外伝小説」は、初回限定版購入特典でのみ入手可能です。販売はいたしておりません。※特典、仕様、デザインは予告なく変更になる場合がございます。

オトナアニメ

Otona Anime Vol.06

Contents Vol.6



表紙：天元突破グレンラガン




その背中だけ追いかけて　ここまで来たんだ
探していた　僕だけにできること
©／GAINAX／アニプレックス・KDE-J・テレビ東京・電通

FIGHT THE POWER!

天元突破グレンラガン

INTRODUCTION

イントロダクション

文／ギンティ小林

エンドマークが出るのが惜しい！

これは『天元突破グレンラガン』の監督・今石洋之と脚本家・中島かずきが敬愛する映画『仁義なき戦い　完結篇』公開時の惹句である。『グレンラガン』最終回を観終ったとき、まさにこの言葉が浮かんだ。が、しかし、番組放映前の取材で、中島かずきが「自分たちでひろげた風呂敷は絶対にたたんでみせる！」と語ったように、『グレンラガン』はここに完全完結した。

『天元突破グレンラガン』――それは自分の運命を知らなかったひとりの男の人生の物語である。そして、僕らもまた『グレンラガン』が向かおうとしていた運命を知らなかった。今年の春、爆走アニキと穴掘り舎弟が合体ロボに乗って荒野で大暴れする物語がはじまったとき、誰が、『グレンラガン』がロボットアニメの皮を被った壮大かつディープな大河ロマンに変貌すると予想できたであろうか？

本特集では、男たちが漢になるための通過儀礼を徹底的に描いた第３部から、銀河を舞台にＴＶアニメ史上前人未到の超絶バトルが繰り広げられた第４部までを徹底総ざらい！　前号に引き続き監督・今石洋之、脚本家・中島かずきが『グレンラガン』を解説。それだけではない！　柿原徹也、小西克幸、福井裕佳梨、檜山修之といった声優陣からキャラクターデザインの錦織敦史、メカニックデザインの吉成曜といった豪華メンバーも結集し、大グレン団の闘いの日々を語ってもらった！

昨日まではダチだった仲間との確執。景気の良かった攻めの戦いから、ジリジリと追い詰められる守りの闘いへ。そして、かつて自分たちが正義と信じて戦っていたことが事態を悪化させていたことが判明するなど、なぜ第３部では登場人物だけでなくファンたちにとっても残酷な真実が次々描かれてきたか!?　そして彼らはなぜ、ロボットアニメ史上最大最強のロボを誕生させたのか!?　今、その謎が明らかに！

あなたは、どう思う！？　この壮大なアニメの存在を……。

GURREN RAGAN STORY & REVIEW

今石洋之監督が語る天元突破グレンラガン 第3部&第4部

ついに完結した『天元突破グレンラガン』！　前号の中島かずき氏の予言どおり、ガラッとキャラクターから世界観まで変わってしまった第3部、そして猛スピードで怒涛の展開を繰り広げた第4部を今石洋之監督が今号も徹底解説！　これを読んで再び涙せよ！

文／ギンティ小林

第17話　あなたは何もわかっていない





■STORY

テッペリン攻略戦から7年後。地上に解放された人々は文明を築き、平和な生活を謳歌していた。大グレン団たちが公務に忙殺されているなか、ロシウは月からの襲来に備え、軍備増強や人口管理などに奔走していた

脚本：中島かずき／絵コンテ：鶴巻和哉／演出：大塚雅彦／作画監督：錦織敦史・中村章子

第2部から7年後の世界を描く第3部。この回から、第2部はニアのセリフからの引用だったサブタイトルがロシウのセリフに代わる。と、同時に世界観の変化が描かれている。それまで見渡す限りの荒野であった物語の舞台が、高層ビルが並ぶ文明社会にチェンジ。ストーリーも、2部までは解き明かされなかった謎が次々と暴かれ、登場人物たちが翻弄されるダークな展開に突入していく。

「実は3部を6話分かけて描くことに対して、スタッフ内からの反対意見もあったんです。だけど、『これこそがやりたいんだ』と説得して作りました。普通のロボットアニメなら2部までの物語で終わらせれば良いと思いますが、それなら僕らが新しくロボットアニメを作る意味がない。2部の先を描いて、なおかつ面白くなっている作品を作るべきじゃないかと思ったんです。ただ、心配ではあったんですよね。2部までの展開に盛り上がっているファンたちが、全然違うものになった3部を観たら戸惑うんじゃないかと……そこが狙いではあったんですけれど」

1部で描かれたロボット同士のタイマン勝負から回を追うごとに、ロボットアニメにおける戦いの進化を描いてきた『グレンラガン』だが、第3部では主役メカ・グレンラガンの量産型・グラパールが登場し、銃火器を使った近代戦が描かれるようになる。また、新たな敵となるアンチスパイラルが地球に送り込む尖兵・ムガンを描くためにCGを導入している。

「ムガンのデザインは映画『トロン』の影響ですね（笑）。今さら凝ったＣＧを見せても当たり前なので、テクスチャを貼った複雑なものにはしたくなかったんです」

第18話　聞かせてもらうぞこの世界の謎を



■STORY
人類の人口が100万人を超えた瞬間、ニアは反螺旋族アンチスパイラルのメッセンジャーとなり全人類に宣戦布告をする。なんとかムガンを倒したシモンは変わり果てたニアの真相を究明すべく、街をさまよう

脚本：中島かずき／絵コンテ：大塚雅彦／演出：篠原俊哉／作画監督：山田正樹・小田剛生

第２部までは、主人公たちが人類を虐げる巨悪に立ち向かう勧善懲悪ものの魅力をフルスウィングで見せてくれていたが、この回では、第２部までのボスキャラ・螺旋王ロージェノムが遺した謎が明らかになり、シモンたちの勝利が事態を悪化させていたという事実が立ちはだかる。なぜシモンたちは、これほどまでに残酷な運命を生きなければならないのか？

「『グレンラガン』を成長物語にしようと思ったときに、『男一匹ガキ大将』からはじまって『サラリーマン金太郎』まで行こうって決めたんですよ（笑）。つまり、２部までは少年漫画的な勧善懲悪を描いて、３部からは青年漫画における勧善懲悪を描こうと。少年漫画的な男らしさや願望を、大人になってからどうやって持続したらいいんだ、ということを描きたかったんです」

そんな３部の脚本は全話、中島かずきが担当している。

「３部は完全に中島かずき原作ですね（笑）。成長したキャラ同士がどう絡んでいくかを描く３部は、構成の段階ですでに中島さん以外の人には振れない内容になってたんです。この３部からは続きものになりましたけど毎回、中島さんは『えー！』っていうところで終らせるんですよね（笑）」

第19話　生き残るんだどんな手段を使っても



■STORY
３週間後に月が地球に激突することを知った民衆が暴徒と化して街はパニックに。ロシウは事態を収拾するため、戦争責任を理由にシモンを逮捕し、コアドリルを奪う。裁判にかけられたシモンは死刑判決を受けてしまう

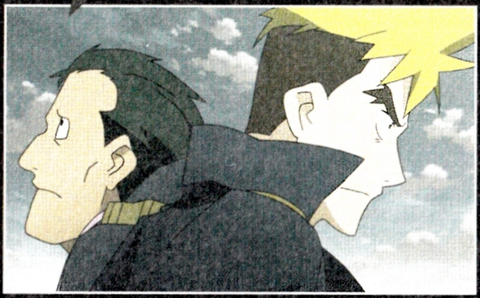
脚本：中島かずき／絵コンテ：大塚雅彦／演出：山口頼房／作画監督：本村晃一

武闘派揃いの大グレン団のなかで数少ないインテリ派で、冷静沈着な性格でシモンをサポートしていてたロシウ。しかし、第３部では人類救済に奔走するあまり、回を追うごとに大グレン団のメンバーたちと対立するようになる。そんな彼はこの回で、シモンに戦争責任を理由に死刑宣告を告げ、グレンラガンに爆弾を縛り付けたキノンを搭乗させるなど、次々と非情なジャッジをくだす。あまりのヒールっぷりに、この頃からファンにも反ロシファンが増えはじめた。が、しかし、今石監督たちの想いは違った。

「僕らは３部を作っていてロシウに一番感情移入しているんですけどね。作りながら『ロシウ、お前の気持ちはよくわかる！』とか言って（笑）。だけどファンのなかには、変わってしまったロシウを『うざい』と言う人もいたみたいで（笑）。実はコッチはシモンに対して『シモン、うぜーな』とか『少しは成長しろよ、お前は』と思いながら作っていたんですよ（笑）。そのへんが逆なんだなと思いましたね」

また正義の象徴であったシモンとグレンラガンが、人類にとって災厄の根源になってしまうという驚愕の展開が描かれ、ファンを不安のどん底に叩き落したエピソードとなった。

第20話　神はどこまで僕らをためす

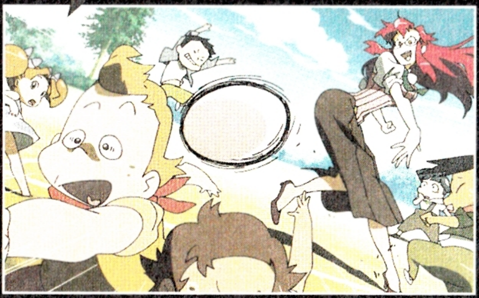


■STORY
監獄に収監されてしまったシモン。そこにはかつての宿敵ヴィラルも投獄されていた。一方、ロシウは月の衝突によって地球上にいる全生命が死滅するという事実を知る。キタンは大グレン団として戦うことを決意する

脚本：中島かずき／絵コンテ：中山勝一／演出：下司泰弘／作画監督：芳垣祐介

この回では、シモンの監獄生活が描かれる。
「刑務所のシーンはもっとアイデアがあったんですよ。シモンが牢屋に入ったら、まず『あしたのジョー』のようにねじりん棒をされて、そこから囚人たちのトップにのし上がっていくとか。『大脱走』のように穴を掘って脱獄するとか。刑務所ものの定番を一通りやりたかったんですけど、話が横道に入りすぎるので諦めました(笑)」
その一方で、群像劇としての魅力が満載の3部の中でも、病院の屋上でのキタンとダヤッカの会話シーンは印象深い。悪化していく状況の中で2人は違う明日を選択する……このシーンが作品をよりアダルティなドラマに仕立てている。
「屋上のシーンはなかなか良い感じになったと思います。登場人物たちの関係もどんどんねじれていく中で、特にキタンが良いんですよね。彼のあがいている感じが」
また、ムガンの大群が攻めてくるパニック・シーンで今石監督は『日本沈没』を手本にしたという。
「屋上で助けを求める群衆の中に、ジーハ村のシャク村長もいるんですよ。アークグレンに向かって、札束をふりながら『金をやるから乗せてくれ』ってやってたんですけど（笑）」

第21話　あなたは生き残るべき人だ



■STORY
獄中にいるシモンの前にニアが現れる。人類の絶望的状況を語るニアに向かい一発の銃弾が放たれた。撃ったのは新政府を去ったヨーコだった。さらに、大グレン団の面々も監獄から解放されたシモンのもとに集結する

脚本：中島かずき／絵コンテ：中村哲治／演出：佐伯昭志／作画監督：柴田由香・阿部真吾

第17話でフェードアウトしたヨーコが遂に復活！　彼女は、7話でカミナが語った「ガキどもが安心して暮らせるようにしてやりてえじゃねえか」という意思を実直に継いで、離島で教師をしていた。このように劇中のさりげないセリフが、後になってグッと効いてくる展開も『グレンラガン』の大きな魅力である。
「これは初期から決めていたネタですね。みんなで政治を始めようとなったら、まあ、峰不二子的キャラのヨーコはそこから外れるだろうな、と思っていたので。この回では、大グレン団から離れたヨーコが何していたかを説明しつつ、彼女が暮らすコレハ島を描けたのが良かったですね。この回までカミナシティの様子しか描いてなかったので、外の世界を描けたことで、世界観に拡がりを持たせることができました」
都会であがき続けている大グレン団のメンバーとは違い、凛として生きるヨーコの姿がさわやかな涙を誘うエピソードだが、毎回30分番組の限界を凌駕するネタが詰まった『グレンラガン』はそれだけでは終わらない。さらに、シモンと大グレン団の復活が描かれる感動的かつ燃えるエピソード満載の回となった。

第22話 それが僕の最後の義務だ







■STORY

宇宙へ脱出したアークグレンを待ち受けていたのはムガンの大編隊。シモンたち大グレン団も合流するが、苦戦を強いられてしまう。しかし、アークグレンが巨大ガンメン・アークグレンラガンに変形して大逆転！

脚本：中島かずき／絵コンテ：大塚健／演出：池畠ヒロ史／作画監督：林明美・貞方希久子・雨宮哲

前話のラストで遂にアグレッシブ路線への復活を果たした『グレンラガン』。第３部最終話であるこの回は、宇宙を舞台に、月の地球激突を喰い止める大グレン団たちの戦いを描いており、３部のクライマックスを飾るにふさわしいイキの良い見せ場の連続コンボとなっている。まるで、これまでシモンとともに耐え続けながら３部を見守ってきたファンたちに、作り手からのゴージャスなご褒美が用意されたようなエピソードだ。

また、『グレンラガン』といえば常にファンの予想をゴキゲンに裏切り続ける作品であるが、ここでもシモンの宿敵ヴィラルが「人類の運命を見続ける」ために、大グレン団に合流し、なんとグレンのパイロットになるという燃える展開が！　その結果、シモンとヴィラルの２人が「宿命合体グレンラガン！」と名乗りをあげる。つまり、柿原徹也さんと檜山修之さんのダブル・シャウトを拝聴できる贅沢な見せ場となっている。さらに、アンチスパイラルのメッセンジャーとなり、シモン＆僕らをドン引きさせていたニアもこの回で自我を取り戻す！

「３部は２部までででは掘り下げられなかったドラマの部分やキャラクターの描ききれなかった部分が描ける快感が強かったですね。逆に気がつくとロボットの出番がどんどん減っていった気もしますが（笑）」

そう語る今石監督であるが、この回ではこれまでのうっぷんを晴らすようなシモンの暴れっぷりを拝むことができるうえに、マシンの魅力も満載。超弩級ダイガン、アークグレンとグレンラガンが合体し誕生した第二のグレンラガン、アークグレンラガン、さらに月サイズの巨大ダイガンであるカテドラル・テラ（超銀河ダイグレン）といった常軌を逸した設定のマシンを登場させ、『グレンラガン』よりいっそうオリジナル極まりない作品にしている。

濃密な人間ドラマを見せてくれた３部であったが、今石監督にとって悔いの残るシーンもあるという。

「僕は『仁義なき戦い』シリーズでは３作目の『代理戦争』が一番好きで。あの作品は、ほとんど広島ヤクザたちの会議のシーンしかないのに面白いですよね（笑）。３部での大グレン団の会議のシーンを、もっと『仁義～』っぽくしたかったんですよね……大グレン団のメンバーたちが椅子にもたれかかりながら、ああでもない、こうでもない、って話し合いながら腹の探り合いしてるシーンを本当はやってみたかった（笑）」

第23話　行くぞ 最後の戦いだ

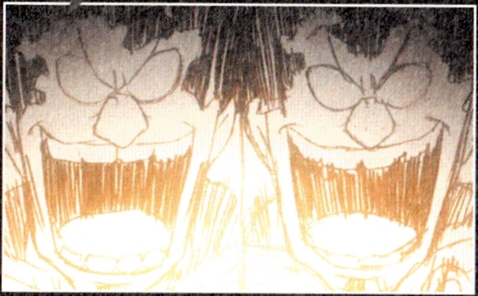


■STORY
大グレン団の活躍で人類殲滅システムは食い止めた。シモンたちは人類の平和を守るため、そしてニアを助けるため、アンチスパイラルの本拠地を探し、宇宙へ旅立とうとしていた。一方、責任を感じていたロシウは……

脚本：中島かずき／絵コンテ：佐伯昭志／演出：木村隆一／作画監督：平田雄三・小島大和

この回よりアンチスパイラルとの最終決戦を迎える第４部が幕を開ける。サブタイトルも遂に主人公シモンのセリフからの引用になり、アグレッシブ・ムードにターボがかかる。が、まずこの回で描かれるのは３部で壊滅状態になった人間関係の修復。人類のためを思い非情な役を買って出たロシウであったが、限られた人間しか救えなかったうえに、無理を通して道理を蹴っ飛ばすグレンラガン黄金率の前で、己の非力さを痛感する羽目になってしまう……。自ら命を絶とうとするロシウが死に場所に選んだのは故郷のアダイ村。この回では、ロシウの初登場エピソードである５話の舞台となったアダイ村と村長のマギン司祭が登場する。
「５話は、最終回までの展開を決めて作っていたんですよ。アダイ村の掟『50人の村人を生かすために、あぶれた人間を捨てる』は、最終回まで引っ張るテーマになるって話をしていて、その通りになった回です。３部のロシウは、アダイ村の掟と同じことをしていたんですね」
そんなロシウを殴りつけるシモンは、８話のカミナを髣髴とさせたと同時に、様々な困難を経て男として一皮剥けた姿を見せてくれた。

第24話　忘れるものか この一分一秒を

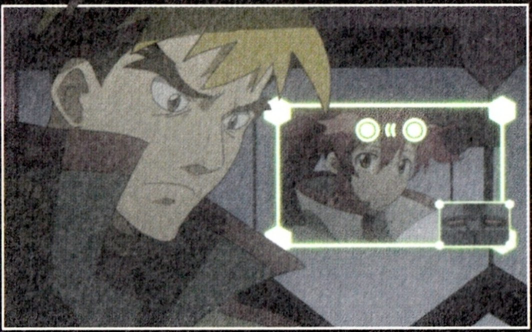


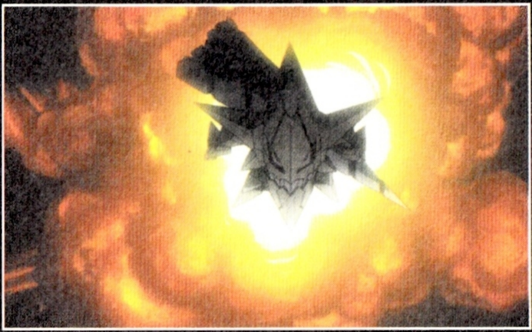
■STORY
次元の狭間にあるというアンチスパイラルの母星を目指すシモンと大グレン団。その行く手を阻むようにあらわれるアンチスパイラルの艦隊。その圧倒的な戦力によって大グレン団の仲間たちが次々と散っていく……

脚本：砂山蔵澄／絵コンテ：中山勝一／演出：中山勝一／作画監督：久保田誓・桑名郁朗

前回のラストから、大グレン団のユニフォームがレトロスペクティブな宇宙仕様になる。ここでワイルド極まりないロングコートを羽織ったシモンが、１話の冒頭で描かれた宇宙戦に登場する謎の男であることが判明。また、ヨーコの衣装が、布の面積が水着以上宇宙服未満のセクシー衣装に！
「あの服装は錦織（敦史）のアイデアじゃないかな。あ、でも『もっと恥ずかしいように』って言ったのは僕だった（笑）。最初、ヨーコの服装は葛城ミサトさんみたいな感じのカッコいいジャケットを着ていたんです。宇宙に出たら、露出が減る感じにしてたのかな。そのデザインを見て僕が『なんで宇宙に出たら露出が減るんだよ！　むしろ露出を増やそうよ！』って言って今のデザインになったんです」
そして、この回から大グレン団のガンメンも、アークグレンラガン級のスペースガンメンにバージョンアップし、『グレンラガン』史上最強のフル装備でファイナルバトルに挑む！　しかし、アンチスパイラルの力はそれを遥かに凌駕するものであった……戦いの中でジョーガン＆バリンボーといったレギュラーたちが次々と決め台詞を残して散っていく、涙なしには観れないエピソードとなっている。

第25話　お前の遺志は受け取った！







回を追うごとに大グレン団が絶望的な状況に追い込まれていくファイナルバトル。この回ではなんと、宇宙なのに超銀河ダイグレンが沈没しかけ、艦内に浸水（宇宙だから浸宙？）してくるという、『Uボート』など数々の潜水艦映画で描かれてきたピンチに陥る。

「宇宙戦の最後の最後で、潜水艦やっちゃっていいのかどうか（笑）。これもだいぶ不安だったんですけど……まあ、宇宙といったら『宇宙海賊キャプテンハーロック』の主題歌の歌詞『宇宙の海は俺の海』って言葉が浮かんで（笑）。それなら、海ってことだから船が沈んでも良いんだよな、っていう発想から生まれたアイデアだと思いますね」

そんな最悪の状況を打破したのは、キタンの命をかけた特攻であった。そして、超銀河ダイグレンが超銀河グレンラガンに変形。遂に惑星サイズのロボットが登場した。

「『グレンラガン』では一試合完全燃焼主義というか、これを作り終わったら、僕は二度とロボットアニメは作らなくていい！　と思うぐらいまでやろう、と。だからロボットアニメというジャンルに挑むうえで、自分が思いつくアイデアは全部入れないとダメだと思ったんですよ。そういう意味で最強のロボットを出さなければいけない、とずっと考えていて。少なくともアニメ史上一番デカいロボットを作らなくてはいけないと思っていたんです。そうは言っても超銀河グレンラガンもまだ月サイズなんですよね」

この途方もなさ過ぎる野望は最終回で見事に実を結び、銀河系サイズのロボ・天元突破グレンラガンを生み出している。

「最終回は銀河系サイズで戦うってのは、最初から決めていました。とにかくインフレ起こすところまで起こして、最後のリングは銀河系にしようって。そうすると、中島さんが脚本に、絵にもできそうにないことを平気で書いてくるんですよね（笑）。それを読んで、『こうなったらとにかくデカいホラを吹くしかない』って覚悟が決まりましたね」

また、超銀河グレンラガンへの変形に伴い、シモンのゴーグルも星型グラサンにトランスフォームする。

「あれは錦織のアイデアですね。カミナのサングラスを越えたい、っていうことで。超銀河グレンラガンになった瞬間、ゴーグルがカミナと同じ形のサングラスになって、そこからさらに星型になる。その瞬間にカミナを越えたんですよ。サングラスの形で（笑）」

■STORY

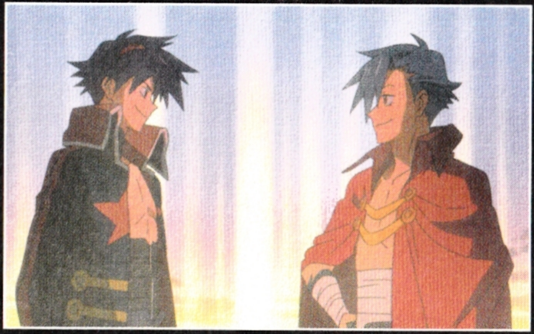
シモンたちが乗る超銀河グレンは、アンチスパイラルが宇宙空間に作り出した高密度の海に沈められてしまう。急速に失われていく螺旋エネルギー。その危機を打破するために、キタンは捨て身の特攻に出る

脚本：山口宏・中島かずき／絵コンテ：佐伯昭志／演出：吉田徹／作画監督：貴志夫美子・中澤勇一

第26話　行くぜ　ダチ公







■STORY

遂に超銀河グレンが超銀河グレンラガンに変形し、凄まじい破壊力でアンチスパイラルの艦隊を次々と破壊していく。新たな罠を仕掛けるアンチスパイラル。そこでシモンは思わぬ人間と出会う

脚本：中島かずき／絵コンテ：大塚雅彦・平松禎文／演出：大塚雅彦／作画監督：平松禎文・平田雄三・阿部慎吾

この回の前半では、惑星サイズのロボット・超銀河グレンラガンがスケールのデカ過ぎるサーチ＆デストロイを披露するカタルシス満点の展開になっている。ちなみに、この超銀河グレンラガン内で駆動する超絶螺旋機関はアークグレンラガン。そのアークグレンランをグレンラガンが操縦する、という常軌を逸したアイデアが素晴らしい。

「もう馴れましたけど、アークグレンラガンから超銀河グレンラガンってどんどん新しいグレンラガンができた頃は、番組を作っているうちにどれがどれなのかわからなくなって、だいぶ混乱してましたよ（笑）」

この回の見せ場といえばなんといっても、カミナの復活である！　まさか、シモンとカミナの再会を観れる日が来るとは……。実は『グレンラガン』の企画段階ではカミナの死は20話あたりというプランもあった。が、今石監督は「カミナが早く死なない限り、シモンも成長できない」と唱え、8話「あばよ　ダチ公」でカミナを葬った。そんな今石監督だけに、当初はカミナの再登場に否定的であったという。

「カミナは、一回死んだ以上、二度と出さないって誓っていたので。でも、中島さんはもう一度出すことにこだわっていたんです。『26話で出したい』と。それで中島さんからアイデアを聞いてはいたんですが、納得できなかったので、まずは中島さんが脚本にしてくれるのを待つことにしたんですよ。で、中島さんが書いた脚本を読んだら……もう、見事でしたね（笑）。カミナが成長したシモンを見て『いつの間にか、背ぇ抜いちまったな』と言う。あのセリフ。あのセリフを読んだら、僕も『この脚本でいきましょう！』ってなりますよ(笑)。カミナを再登場させることは、シモンの成長を描くうえで、ある意味最後の締めなんですよね。彼がカミナを超えたということを、カミナ自身と対話させることによって、絵としても見せることができたと思います。

ただ、カミナを出すと決めるまでは多元宇宙を描くことについても難しい人じゃないかな、と思ってたんですよね。観た人たちから夢オチみたいに思われるとつまらないし。そういう意味で、中島さんはホントにうまいことやってくれましたよ。とにかくカミナは簡単な理由では出したくないと思ってましたから」

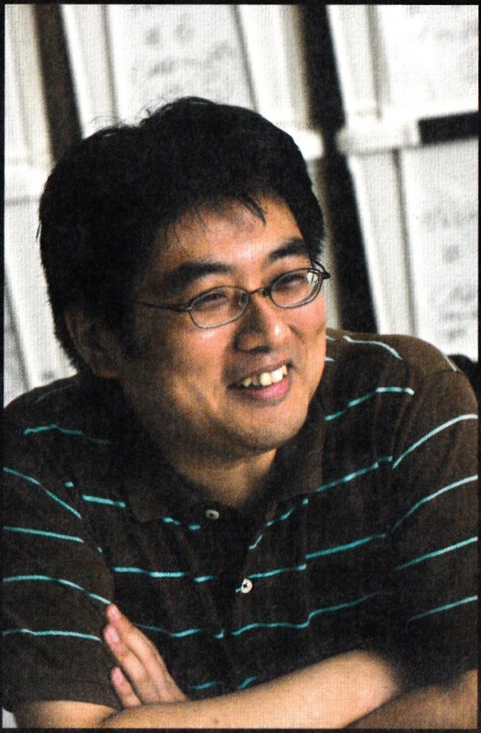
第27話　天の光はすべて星

目をつぶって
あなたの好きなシーンを
思い浮かべて下さい

■STORY
グレンラガンは遂に最終形態・天元突破グレンラガンとなり、アンチスパイラルを倒す。シモンの螺旋力により、銀河は平和を取り戻した。しかし、彼は自分の宿命を真っ当するためにある決断を下す――

脚本：中島かずき／絵コンテ・演出：今石洋之／作画監督：錦織敦史

この最終回で遂に究極のグレンラガン「天元突破グレンラガン」が登場する。
「僕は戦闘シーンが少ないロボットアニメの最終回が大嫌いなんですよ。ときどきありますよね。最終回の冒頭で戦闘が終わるのとか、最終回の１話前のほうが戦闘の多い作品が。だから『グレンラガン』の最終回は、クライマックスのバトルをたっぷりと見せよう、と。ただ、エピローグもたっぷり見せたい。最終回はそのせめぎ合いでしたね。だから、この回はバトルとエピローグしかない（笑）」
このエピローグで描かれるのは第４部から20年後のキャラクターたちの姿。そして物語は、流浪の穴掘り人として生きるシモンの笑顔とともに幕を閉じる。
「『ベルサイユのばら』の最終回みたいにしたかったんですよ。『ベルばら』のエピローグで登場人物たちのその後のじっくり描くところがカッコいいよな、と思っていて。だから『グレンラガン』を成長物語にしようと決めたときから、エピローグは描くつもりでした。とにかく完全燃焼したかったので。中島さんと作品に入る前に『最終回までで全部描ききる！』って誓い合っていたんです。続編は作りませんよ」





■Profile
いまいし・ひろゆき

１９７１年生まれ。ガイナックス入社後、『新世紀エヴァンゲリオン』の動画が初仕事。劇場公開アニメ『DEAD LEAVES』（04年）にて監督デビュー。『グレンラガン』、ホントにお疲れ様でした！



SOUL BROTHERS TALK ABOUT GURREN LAGANN

柿原徹也
TETSUYA KAKIHARA × KATSUYUKI KONISHI
小西克幸

初主演という大役を見事に果たしたシモン役の柿原徹也さんと、ラスト間際の意表を突いた登場に心震えたみんなのアニキ・カミナ役の小西克幸さんによるスペシャル対談！　アフレコ現場でもすっかり兄弟分のようだったふたりですが、主役はラストをピシッと締めれるのか!?

聞き手・文／編集部
撮影／長谷川太郎

―おふたりは今回、オーディションだったとお聞きしているんですが、その経緯を簡単に教えていただけますか？

小西　じゃあ主人公から。

柿原　ありがとうございます（笑）。えっと、まず事務所から「グレンガランという作品のオーディションがある」って言われたんです（笑）。資料を見たら、これがまたヘンテコなロボットに乗ってるんですよ（笑）。顔に手がついているだけで、これホントに動くのかよ!?　って。で、気弱そうな男の子の役だと。オーディションでは最初、シモンを熱血系で演じていたんです。ヒーロー少年みたいな感じがしてたんですけど、スタッフの方には「ぜんぜん気弱だから」って言われて。あと、大人になってからの設定もあって、そっちはもうガナリ系で演じましたね。

―その段階で3部以降のこともわかっていたんですね。

柿原　ただ、何歳になるのかはまだわかってませんでした。

―小西さんもオーディションなんですか？

小西　そうですね、僕もオーディションで。音響の制作会社の方に、「8話で死んじゃう役があるんだけど、オーディション受けてみる？」って言われて（笑）。

―最初は「8話で死ぬ男」としか認識してなかったんですね（笑）。

小西　『グレンラガン』ってタイトルさえ知らなかった（笑）。しばらくしてオーディションの場所に行ったら、オーディションを受ける人の一覧が張り出されてるわけですよ。うわ、この人たち受けんのか、と思って（笑）。



―ライバルが強力でした？

小西　超強力でした。とりあえず自分が楽しい感じでやろう、と思って。でも、設定が17歳って書いてあったので、「いいのかな、俺で？」とは思いましたね（笑）。

―カミナという役に対するイメージは作っていきましたか？

小西　漠然とですけど、今やってるカミナとそんなに大差はないと思います。熱い魂を持った火の玉ボーイ、みたいな。オーディションのセリフにも口上があったんです。口上と「俺が信じるお前を信じろ！」みたいなセリフがあったので、楽しい感じもありつつ、ちゃんと魂を持った男が惚れる男、っていうイメージはありました。昭和っぽいですよね。

小西さんはやっぱりアニキ！

柿原　第1話の台本にはビデオがついてたんですよね。ほぼ映像ができてたんです、第1話は。

小西　第1話は（笑）。

柿原　そのときの映像を観てはじめて、あの顔だけのロボットが動くとカッコいいんだ、って思いました。あと、カミナってセリフだけ読んでるとバカっぽい（笑）のに、動いてるカミナを観たらカッコいいんです。そしてその頃、僕はまだ小西さんを存知上げなかったんです。お芝居は何回か観たり聴いたりしてたんですけど、そのカミナをどういうふうにアテるのか、なんとなく想像つくんですけども想像つかない。そこがまたおもしろかったです。

―実際に小西さんがアテているのを見て、いかがでしたか？

柿原　常にアドリブかましてくる人だったんで、より小西色にカミナが染まり、カミナ色に小西さんが染ま



っていった感じですね。すごく楽しかったです！　8話まで（笑）。

小西　うう～（泣）。

――やっぱり柿原さんにとっての小西さんは、シモンにとってのカミナだったんですか？

柿原　もう、そのまんまですよね。シモンにとってのアニキはカミナであり、柿原にとってのアニキは小西さん。ストーリーと同じで、8話でいなくなっちゃうんだもん！（笑）

小西　だって、しょうがないんだもん（可愛らしく）。

柿原　それでみんなからも「これからはカッキーががんばらなきゃね！」って……（笑）。

小西　8話の前からずっと言われてたもんね（笑）。

柿原　もう、ずっとプレッシャー。何のためにかけるのかなぁ、そんなの僕がいちばんわかってますよ！（笑）

小西　『グレンラガン』ってアフレコをすごく前倒しで始めたんですよ。だから1話と1話の間が1カ月空いたりするのがザラで、結局1年ぐらいかかっているんです。だから彼は半年間くらいずっと言われ続けてきた（笑）。

柿原　8話が終わってからも半年はあったんです。終わったあと、小西さんに「よく耐えたね」って（笑）。

――ちょっとホロッとくるシチュエーションじゃないですか！

柿原　最後はホントに、血ヘドを吐くくらい叫んでましたからね。自分がみんなを引っ張れたかどうかということは置いておいても、今まで小西さんがやってきてくれたことを引き継ぐということ、座長としての大切さと難しさは『グレンラガン』だからわかったんだと思います。カミナというキャラクターがいたことと小西さんがいたことが、僕の中ですんっごいデカいですよね。

――成長していくシモンと自分自身を重ねて演じられたわけですね。

柿原　ホントはそんな気まったくなかったんですよ（笑）。僕は絶対、シモンなんかとはぜんぜん違う！っていうイメージだったんです。自分のことは自分でしっかりやりたい、って思ってる人間なのに、「あれ、俺、気付いたら、シモンみたい思われてもおかしくないな、これは」っていう方向に転がってってましたね。

小西　みんなが「あれ？　主役？」「そうだ、主役だった！」って（笑）。

柿原　「なんで名前がいちばん上にあるの？」とか。

小西　「予告録らないの？」とか（笑）。

柿原　小西さんも、収録の日にスタジオに来ては、みんなの前で「あ、カッキー。こないだ、番宣録ってきたよ」って。そんな報告いらないですよ！（笑）。

――でも、そういうプレッシャーかけられつつも、やっぱ小西さんはアニキとして8話まで現場では柿原さんを導いてくれたんですね。

柿原　そうです！

小西　導いてはないと思いますよ（笑）。

柿原　でも、『空色デイズ』の2番目の歌詞にもあるように、「あの人の背中を見続けてきたんだ」ってことなんですよ。カミナが背中だけで語っているのと同じことで、小西さんが今までやってきたことを見ているだけで、僕の中では勉強になるんです。言われなきゃわからないバカじゃないんで！（笑）

小西　グレン団と一緒だよね。みんなで、ただバカ騒ぎしてただけ（笑）。バカ騒ぎして、気付いたら、そのバカ騒ぎの輪が、スタッフとかに広がっていって、みんなでバカ騒ぎしてて、ワーッていう感じだよね。

柿原　最初はそれにノれない柿原がいて。

小西　でも、結局いつもなんだかんだと話題の中心にいるのは柿原くんなんだよ（笑）。どんな話題でも、イ



ジられようが「今日良かったね」っていうことだろうが、必ずシモンが中心にいた。

―シモンも柿原さんも、愛すべきキャラだったんですね。

小西　みんながそれだけイジるってことは、そうなんだと思います。

柿原　いやぁ～、イジりたがりですよね、スタッフのみなさんも（笑）。

小西　好きなんだよね、やっぱり。それだけ期待してるんじゃないの？

柿原　それに応えようとがんばって……もう、終わっちゃったじゃないですか！（笑）

小西　いや、自分のやれることは毎回一生懸命やってきたじゃない。それでいいと思うな。盛り上げたり引っ張ってくれるのは、檜山さんとか小野坂さんとか、先輩がいっぱいいるし。

柿原　（年齢やキャリアが）自分より下の人って、この業界にはまだほとんどいませんからね。最近は同年代の人間が10人くらい集まってやるアニメも増えてきてるんですけど、『グレンラガン』はグレン団……先輩方がちゃんと脇を固めてくれていたので、こんな贅沢な現場はなかなかないですよね。しかもそこで初めての主人公をやれるなんて、こんな贅沢なことはないな、って終わってからなおさら思いましたね。終わってから気付くことのほうが多かったですし。

実は違った⁉ 11話のシモンの口上

―8話の収録は、やっぱり雰囲気違いましたか？

小西　まあでも、やってることは一緒だと思います。死んじゃうんで、雰囲気としてはしんみりすると思うんですけど、その後、追悼会もやったもんね。飲み屋で（笑）。先にひとりだけ、打ち上げをやりましたよ。まだ出るのに（笑）。

―あんまりしんみりした感じはなかったですか。

柿原　しんみりしてたらグレン団じゃないですもん。しんみりするのは9話以降でいいや、ストーリーだけでいいや、って。僕自身、しんみりしてられなかったですからね（笑）。もう、気が気じゃない。

―プレッシャーをかけられ続けて、いよいよ座長として一人立ちなわけですからね。

小西　完全に芹沢鴨が死んだ後の、近藤勇ですよ。

柿原　新撰組だ（笑）。でもまあ、近藤じゃないですね、僕は。

小西　近藤ですよ（キッパリ）。

柿原　近藤勇はちょっと……（不服げ）。土方がいいな～。

小西　それ、キャラじゃないから（笑）。土方は檜山さんがいるから。

柿原　ホントだ!!（笑）

小西　やっぱり近藤なんだよ、どうしても。

―そしてシモンは11話で復活するわけですけど。

小西　11話は良かったよね。すごくいい話だった。あの口上はカッコいいよね。

柿原　言ってることはカッコ悪いのに、シモンが言うから逆にカッコいい。

小西　笑って泣ける、みたいな。非常に感動しました。

―初めて自分で口上を言ってみて、やっぱり気持ちよかったですか？

柿原　気持ちよくないんですよ。なぜなら、「（声を）出さないで！抑えて！」って言われましたから。シモンはまだそんなに出さないで、ちょっと心に区切りをつけた、という

グレン団と一緒。みんなでバカ騒ぎしてただけ（笑）（小西）

「お前も強くなった」なんてカミナは絶対言わない（柿原）

感覚を出してもらいたい、って。

小西　でもあれは、あのバランスで非常に良かったと思う。一生懸命だけどまだ不器用で、自分のことで手一杯っていう、その感じがすごくいいですよね。一生懸命、自分の2本の足で立とうとしている姿がすごくいいんじゃないかな。

26話の名シーンを語る！

――26話で、カミナが現われましたよね。それまで一座を守っていたシモンの前に意外な形で。

柿原　現われましたね～。

小西　ルパンか！　って思ったもん、最初（笑）。

――何カ月か空いたわけですけど、それでも変わらず、スッとカミナに入っていけました？

小西　あんまり変わんなかったですね。なんだかんだと、間にいろいろやらせていただいてましたし（笑）。

柿原　……。

――あ、怒ってる（笑）。

柿原　「毎週日曜、朝8時30分より放送中！」ってやりたいですよ、僕だって。

小西　でもほら、最初のシモンの暗い感じだと、「朝、8時30分、放送中……」になっちゃうから（笑）。

柿原　やりたかったけどね～、もうね～……。

小西　主役ですよ、あなたは。「行くぜ　ダチ公」ですよ。すべてこれはあなたのセリフですよ。

柿原　嬉しいですね～。自分のセリフがサブタイトルになっているっていうこと自体が。でも、26話でカミナが出てきたときには、もう泣いてしまうかと思いましたよ。26話はちょっと人間の心理の部分に迫った話ですよね。そこが憎いな、っていう感じで。

――「いつの間にかお前のほうが背が伸びてたな」と最後に一言与えて、また去っていく。

柿原　だからあそこで泣いちゃうんですって、僕。もうあそこはダメぇ～。あれは卑怯ですよ。卑怯！

小西　あれは王道ですよ。「背、抜かれちまったみてえだな」。僕ね、「迷ったときに殴りに来る」ってセリフにもありましたけど、実際そう（スタッフに）言われていたんで、こうなるとは思わなかったんです。

柿原　なるほど。

小西　シモンにまだちょっと迷いがあって、それを決めてあげるために、最後に殴りに来るんだろうな、と。でも、シモンは自分で自分の道をもう決めてるから、「あれ、殴りに来るのはおかしいよなぁ」と思ってたんだよね。

――柿原さんはこのセリフを聞いて、また自分とシモンが重なっちゃったんじゃないですか？

柿原　やっぱり27話もやってると、なんだかんだと重なるところがあったり、やっぱりシモンは自分なんだ、という感覚があったりして、カミナがシモンにそういうセリフを言うと、俺が言われてる気になっちゃうんですよね。たぶん身長はもう超せないでしょうけど（笑）。

小西　いや、何があるかわかんないから。



柿原　無理無理！　でも、カミナは絶対にシモンに対して「お前は強くなったなぁ」って言えないと思ったんです。絶対にそんなカッコ悪いことは、カミナはしない。

――上から目線ですよね、それって。

小西　うん。やっぱり、いつの間にか超えられちゃったな、っていうことを身長で表すところが、カッコい

いんですよね〜。

小西　ぺらっぺら喋んないのがいいね。

柿原　実は悔しいじゃないですか、身長超えられるって。でもそれを「いつのまにか〜」ってサラッと言うのがいいんです。「ハハッ、ホントだ」って。シモンとカミナは別にそんなに語り合わなくてもわかるんだな、7年ぶりに会ってもわかるんだな、って。今思い出しても泣けますよね。

——小西さんもセリフを言うときに、柿原さんよくがんばったね、みたいな部分が重なったりしましたか?

小西　まあ、今までやってきたことは思い出しますよね、必然的に。だから、感慨深いものはありました。

——実際、小西さんからご覧になって、柿原さんはいかがでした?

小西　いや、がんばったと思いますよ（笑）。

柿原　えへへへへへ。

小西　がんばったと思いますよっ！

柿原　何ィ〜！

小西　うそうそ（笑）。すごくがんばってました。誰にイジられようと、いつも台本とにらめっこしてましたし。

柿原　真剣に読んでるのに！（笑）

——では、最後に。『グレンラガン』という作品にはいろいろなテーマや作り手からのメッセージが込められていると思います。小西さん、柿原さんにとって、読者、視聴者に『グレンラガン』を通して伝えたいこととは何だったのでしょうか?

小西　みんな、『グレンラガン』を観て、自分自身を好きになってもらいたいですね。カミナじゃないけど、自分が信じてるものとか、やりたいことをを信じ続けるっていうことは非常にエネルギーになることだし、大切なことだと思うので、もっと自分を好きになってくれたらいいかな、と思います。

柿原　僕にとっての『グレンラガン』のテーマは「優しさ」なんです。シモンという1人の男が、いろいろなことを心広く受け止めてあげられる男になっていく物語だと思います。『グレンラガン』に出てくるキャラクター全員、ホントは優しいんですよ。ただ、その優しさの表し方が人それぞれ違うから、その優しさがぶつかりあっていざこざになったりケンカになったりする。でも、1キャラ1キャラ全部見てってもらえば、絶対必ず優しいので、『グレンラガン』を通して、どれくらい人に優しくできるか、ということを視聴者の人たちに観てもらいたい、もう一度観直してもらいたいな、と思います。その優しさをもらったのは、シモンはカミナから。で、シモンはその受け継いだ優しさをグレン団の人たち、銀河の人間に与えて、最終回になったんです。ということが伝わればいいかな、って思います。

小西　仲間って素敵だなって思ったり、みんなが笑っていてくれたら嬉しいな、と思ってもらえたらいいですね。

柿原　それ、僕が言ったことにしといてください（笑）。

小西　「by柿原」にしましょうか（笑）。

柿原　（レコーダーに向かって）仲間って素敵だなって思ったり、みんなが笑顔になれればいいな、と思ってほしいですね。

小西　って、柿原くんが言ってます（笑）。



■Profile

かきはら・てつや

82年生まれ。10月スタートの新番組『ドラゴノーツ　ザ・レゾナンス』にも出演します。

こにし・かつゆき

73年生まれ。最近の主な出演作は『D.Gray-man』『金色のコルダ』など。



**INTERVIEW
WITH NOBUYUKI HIYAMA**

檜山修之 INTERVIEW

『グレンラガン』はヴィラルの物語なんです

聞き手・文／ギンティ小林
撮影／長谷川太郎

――檜山さんがヴィラル役を演じられた経緯を教えてもらえますか？

檜山　オーディションだったんですよ。事務所から言われて行ったのですが、主人公のライバル役、程度の知識しかありませんでした。

――以前、今石監督から伺ったのですが、オーディションでは8話でヴィラルがアディーネにビンタをされ続けるシーンを演じたんですよね。今石さんは、檜山さんのヤラれっぷりがあまりに見事なので「ヴィラル役は檜山さんしかいない！」と確信したと聞きました。

檜山　実は、オーディションで僕が用意したヴィラルは違ったんです。クールで感情の起伏がないような男なのかな、と思って演じてみたらディレクターから「檜山さん、もっと違う感じでお願いします。もっとハジけた感じで、感情の起伏を激しくお願いします」と言われまして。「あ、間違えたな。しまったぞ……」と正直思いましたね（笑）。そこで、「ハズしたものを取り返すには」と思って激しく演ったんです。その後、聞いたらスタッフはイメージ通りということで大喝采だったらしいんですけど、僕から見ると大爆笑してたんですね（笑）。だけど僕は笑いの起こ

るシーンとは思ってなかったので、「なんか変だな……」と手ごたえを感じることがなかったオーディションだったんですよ（笑）。だから、決定したときは嬉しいと同時に意外でした。

——ヴィラルは『グレンラガン』のキャラクターの中で、感情だけではなく運命の起伏も激しいキャラです。1部から4部まですべてポジションが変わっていますよね。

檜山　僕はクールな役よりも感情の起伏があるキャラクターのほうが演じがいがあるので、そういう意味ではヴィラルは楽しかったですね。ただ、僕の中では、ヴィラルは1部、2部のなかでもう少し見せ場があると思ったんですね。でも出るたびに負けてましたよね。「あれ、おかしいな……ライバル役って聞いていたんだけれども。出落ちキャラかよ」と思いましたよ（笑）。

——そんな落ちていく感じがたまらない、というヴィラルファンも多いですよね。

檜山　そういう評価を頂いているとは聞いています。『グレンラガン』は僕の視点から見れば、ヴィラルの物語なんです。台本上では、ヴィラルは毎回負けていたけれど、彼自身は負ける気はなく、むしろ勝つ気でいた。だけど負けてしまう。実際の生活でもあるじゃないですか。一所懸命頑張っても空回りしてしまうことって。そんなつもりで演じましたね。その辺の真面目さ加減を出すことができて、それがファンの皆様に届いてヴィラルの人気の一翼を担っているのなら声優冥利につきますね。

——姑息な計算をしないところがヴィラルの魅力ですよね。

檜山　「とにかくストレート一本勝負だ、変化球は卑怯者のすることだ」みたいな男ですからね（笑）。

——2部までは人間を見下していたヴィラルが3部の最初には、地下で暮らそうとする人間を守るゲリラになっていたのには驚きました。

檜山　あの役を演じるために、僕の想像でヴィラルの7年間を埋めてみたんですよ。その間に彼は落ちるところまで落ちて、相当な泥水もすすった。だけど、7年の間、大グレン団は停滞してたのに対して、ヴィラルはメンタル的な部分で成長したのではないかな？　と思ったんですよね。だから、3部でシモンとはじめて対峙したシーンでは、物理的には負けたけど、精神的には勝っているつもりで演じました。

——その第17話で、ヴィラルの乗るエンキドゥドゥがグラバールに破壊された後、エンキドゥドゥに「俺のわがままに良くつきあってくれた…悪かった」と別れの言葉をかけるシーンは印象的でした。

檜山　そういう一言で我々はキャラクターを引っ張り出してくるんですけれど、あのセリフが7年の間のヴィラルの変化をあらわしていると思います。7年前のヴィラルなら、あんなことは言わなかった。

——もうひとつ、印象的だったのは26話です。アンチスパイラルの罠にかかって多元宇宙に行ったヴィラルは家族を持っていて、そこから醒めた瞬間、「俺も、甘い夢を見たものだ」と言う。このセリフが本当に好きなんですよ。

檜山　あのシーンは僕自身も好きなシーンです。彼は獣人だから、人間のように家庭をもって子孫を残すことができないんですよね。だけど、人間と付き合っていくうちに「いいものだな」と夢を見ちゃったんです。どうあがいても、自分にはないものに憧れてしまったわけじゃないですか？　そこで言う「甘い夢を見たものだ」というのは凄くシニカルなセリフで、自虐的になってもいけないし、甘くなってもいけない。物凄くさじ加減に気を遣ったんですよ。あの一言がヴィラルを表していると思うんで大事にしましたね。



■Profile
ひやま・のぶゆき

1967年生まれ。代表作に『幽☆遊☆白書』、『機動戦士ガンダム 第08ＭＳ小隊』、『勇者王ガオガイガー』など、『BLEACH』など多数。多数すぎ！

INTERVIEW WITH ATSUSHI NISHIGORI

錦織敦史 INTERVIEW
（キャラクターデザイン）

ロシウのキャラは ラフ画のメモから生まれたんです

聞き手・文／ギンティ小林

――『グレンラガン』以前の今石監督の作品の印象はいかがでした？

錦織　世間の評価的にはトンがっているイメージが強かったと思うんですよね。俺自身も面白いと思っていましたけど、「今石さんは大勢の人たちから受けいれられるアニメも作れる」という確信はありました。だから『グレンラガン』で、どれだけ今石さんが今まで照れて描けなかった部分を引き出せるか、その役割ができればと思いましたね。その一方で、今石さんにはトンガり続けてほしいという想いもあるので、自分のキャラを使うことで作品がプレーンになっていくのが心苦しい感じはあったんです。

――不良性感度の高さが『グレンラガン』のキャラの魅力ですね。

錦織　そうなんですけど、今石さんが最初に描いたラフが不良っぽすぎて俺には描けないんですよ。逆にそうしちゃうと、話がそっちに行き過ぎるから（笑）。ある程度、美少年とまではいかなくても、女の子にも受け入れられるキャラにしようと思いましたね。そこで観る人を選んでしまうのは嫌だったんで。

――キャラ・デザインでの苦労は？

錦織　見た目で引っ張りすぎるキャラにはしないようにしました。実際、中島さんの書くキャラは物凄く人間らしい感情を持っているので、なるだけシンプルにキャラを表現しつつ、いろんな面を持たせるようにしました。ただ、僕ひとりで描いてるとバランスを取りすぎてプレーンになっていくんですけれど、そこは今石さんが変な獣人や動物を出したりしてくれましたから（笑）。その分、話の振り幅が出たと思いますね。



――中島さんからキャラクターに対しての注文がありましたか？

錦織　最初の頃はシナリオ会議にも出てたので、中島さんから「こういう感じ」にとイメージを伝えられたこともあったし。逆にこっちが描いたラフをもとに中島さんがキャラを膨らませてくれたものもありました。ロシウがそうですね。ロシウは最初、キャラが薄い感じでしたけど、俺が最初に描いたラフの端に「宗教的な村に生まれた子供」って書いたのを中島さんが拾ってくれたんですよ。そうしたら、脚本を途中まで書いていた佐伯さんに怒られました。「お前のせいでキャラが変わっちまったじゃないか！」って（笑）。

――登場人物たちの成長を描くのは大変だったんじゃないですか？

錦織　大変でした（笑）。シモンだと、第1話の冒頭で成長した姿が出てきますよね。あの声や雰囲気に成長させる逆算ができましたけど、無理やりにでもあそこまで成長させるのはツラいところではありましたね。成長したシモンを見たファンから「違うキャラじゃないか」と思われたらデザイン的に負けだな、と思いましたから。途中を想像させつつ成長させるかは試行錯誤しましたね。

■Profile
にしごり・あつし

１９７８年生まれ。『まほろまてぃっく』第１話で初原画、『ぷちぷり＊ユーシィ』７話で初作画監督。『トップをねらえ２！』では、演出・キャラクター作画監督・作画監督補・原画を務める。

INTERVIEW WITH YOU YOSHINARI

吉成曜 INTERVIEW
（メカニックデザイン）

ラゼンガンをグレンラガンにするつもりだった！

聞き手・文／ギンティ小林



——グレンラガンはデザインが決定する前に、かなりのパターンを描いたと聞いています。

吉成　いろいろ描きましたね。今石さんは最初からスーパーロボット的なものを志向していたんですけれど、それが嫌だったので抵抗したんですよ（笑）。だけどお気に召さなかったみたいで、今石さんが描いたラフで決まったのかな。

——ガンメンというアイデアも斬新な設定ですよね。

吉成　ガンメンのアイデアはほとんど今石さんがラフで描いてきました。

——どんなラフなんですか？

吉成　……見る人によって形が変わってくるんですよ。一度見てもらいたいですね。ロールシャハ・テストみたいですから（笑）。今石さん的には縛りを作りたくてガンメンというアイデアを出したと思うんですよね。「どうやってもカッコよくなりようがない」って頭を抱えてしまうような枠を決めて、「その中で遊んでくれ」みたいな。コッチとしてはカッコよく描こうとしても枠がキツすぎて、細かい所で勝負するしかなかったですね。

——その中でも四天王たちのガンメンのデザインは独特でしたね。

吉成　あれは、監督からラフが来るとトンデモない形のものを描かされるので、発注が来る前に描いたんですよ。だからちょっと今石さんのラインとは違うんですよね。

——ロージェノムが操縦したラゼンガンもカッコ良かったです。

吉成　あれは僕がグレンラガンのつもりでデザインしたんですよ。最初のうちは敵の装備を奪っていくという設定もあったので、シンプルなデザインにしていたんです。今のグレンラガンは納得のいかないまま決定したんですよね。なんかカッコ悪いんですよ。

——え！　どこら辺が？

吉成　デザインのすべて。

——……。お話を聞いていて思ったのは、ロボのスペックに興味がない今石さんと、どちらかというとリアルロボット志向でスーパーロボには興味がない吉成さんが一緒になったことで、日本が世界に誇るロボットアニメが誕生したと思います。

吉成　まあ、今石さんの思う壺にハマったんじゃないんですかね。今石さん的にはメカの設定が物語を引っ張るものにはしたくなかったと思うんですよ。

——『グレンラガン』の中で吉成さんの好きなメカはありますか？

吉成　ラガンは全体の中でもよくできてると思いますけどね。動かせるのかな、という不安はありましたね。剥き出しのコックピットとロボを同時に描かなきゃいけないのは、かなりしんどいなと思いましたけど。

——ラガンは顔の表情が魅力的ですよね？

吉成　そうですか……。

——そう思います……ラガン以外にお好きなメカはあります？

吉成　デザインとしては好きではないですけど、ダイグレンは一番面白いメカだったんじゃないかな。だから2部で退場するのは惜しかったですね。

Profile
よしなり・よう

１９７１年生まれ。マッドハウスを経て、ガイナックスへ入社。『新世紀エヴァンゲリオン』ではメカ作画監督、原画を担当。ゲーム『ヴァルキリープロファイル』シリーズではキャラクターデザインを務めている。

INTERVIEW
WITH KAZUKI NAKASHIMA

中島かずき INTERVIEW

『グレンラガン』は自分にとって『髑髏城の七人』と並ぶ代表作だと思ってます



聞き手・文／ギンティ小林
撮影／四宮義博

——ごぶさたしております！　まずは順を追って3部のお話からさせていただきます。3部の脚本はすべて中島さんが書かれているんですよね。

中島　2部まではロボットアニメの王道的な展開で、1話読み切り感の強い話だったので、できるだけ他の方に書いてもらっていたんですけど。3部はシリーズ構成をしていてシノプシスの段階から「自分で書くしかない！」と思っていたんですよ。ここは連続ドラマの面白さで見せていくようにしようと思ってたので。

——前号のインタビューで予告されていたとおり、3部はガラッと感じが変わりました。今まで以上に先が読めない展開でしたね。

中島　意外だったのは当初、俺らは「今の時代に、1部、2部の熱血世界が受け入れられないのでは？」と思っていたんですよ。3部からは今風のアニメになるから受け入れられやすいだろうと思っていたら、自分たちの想像以上に『グレンラガン』の熱さや展開の速さを好きになってくれていた。そこで3部になったもんだから、ファンはもどかしさを感じていたみたいですね。コッチとして、もっとロシウに感情移入する人が多いと思ったんですけど。

——ロシウにはプロジェクトリーダーの悲哀が込められていますからね。

中島　そうなんです。あれはプロジェクトリーダーの苦しみをまんま書いてるんです。しかも後手にしか回れないプロジェクトリーダー（笑）。例えば雑誌だと「4ページ空いてたから何か企画を作んなきゃいけない」感じ（笑）。でも、それが仕事ってもんだからさ。だから、若いファンが30代半ばになったときにもう一度『グレンラガン』を観ると、ロシウの気持ちが痛いほどわかるようになる（笑）。

——それだけにロシウが、戦いに出ていったシモンに「また楽な道を選ぶ」って言った一言は効きました……。

中島　あの一言は自分ではキーだと思っていましたけど、わかる人だけわかってね、という感じでサラッと書いたんですよ。でも、脚本を読んだ今石さんが「このセリフですね」って言ってくれて。やっぱり今石さんはわかってくれてる、と思いましたね。

——ロシウの悲しいところは、自分が育った村が行なってきた「大の虫を生かして、小の虫を殺せ」的なことを自らの手でやらなければいけない運命ですね。

中島　まさか5話がこんなに重要な回だと思わなかったでしょ（笑）。

——他にも3部は、かつて戦いの場こそ生きがいと感じた大グレン団の男たちがそれをなくしたところでどう生きればいいのか、という展開が沁みました。

中島　そういう意味で3部は、今石さんが初期の段階から言っていた「『仁義なき戦い』みたいなことをやりたい」という思いがあったんですよね。グレン団の会議のときも、『仁義なき戦い』の金子信雄や松方弘樹たちみたいに、行儀悪く「やりゃいいんだよバカ！」みたいな感じで（笑）。武闘派の連中が慣れない会議をやってるところですね（笑）。



——2部までを『仁義なき戦い』シリーズの2作目の『広島死闘篇』に例えると、3部は4作目『頂上作戦』に似た面白さを感じたんです。

中島　そう！　僕らもそうしたかったんですよ。『頂上決戦』は切なくて良いですよね。菅原文太が小林旭に「もうワシらの時代も終いだ」って言う。それが組織ってもんだよ、っていう話ですよね。で、コッチはもちろん『グレンラガン』だし、中島・今石ですから、そこからあぶれた男たちがもう一度立ち上がる。「俺たちは戦うしかねーんだよ」って（笑）。テロリズムを肯定してるわけではないですけど。ただ、『広島死闘篇』があってこその『頂上作戦』ですし。『グレンラガン』もロージェノムは大友勝利（千葉真一演じる『広島死闘篇』の最強キャラ）だろ！　って話ですよ（笑）。千葉ちゃんが股間掻いてるか、ロージェノムの頭から火が出てるかの違い。15話のロージェノムを見ながら「実写でやるなら千葉

ちゃんだよな」って思ってましたから（笑）。

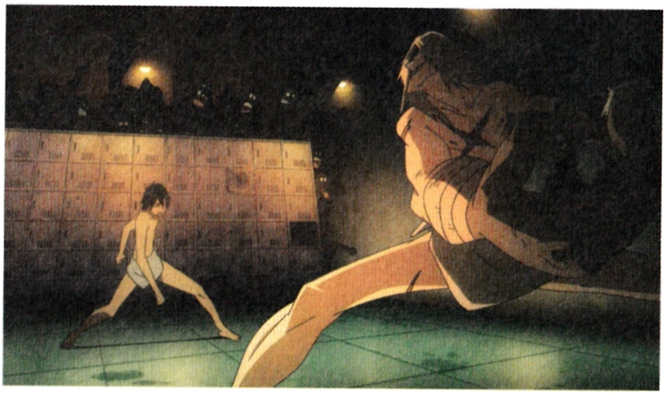
——3部の中で、特に「早く次回が観たい！」と思ったのは20話「神はどこまで僕らをためす」。ラスト、ヨーコの久々に登場するシーンにはシビレました。

中島　でも、次の回で『二十四の瞳』になるんだよね（笑）。

——僕らが泣けたのは。そこなんですよ！　教師になったヨーコの姿を見て、カミナがヨーコに遺した言葉を思い出すんです。

中島　「ガキどもが安心してお日さん見てお月さん見て暮らせるようにしてやりてえじゃねえか」ってね。その言葉を受け継いだヨーコが教師をやっている。だから、あのエピソードは絶対必要なんですよ。あの話がないと、今まで描いてこなかった地球上で何が起こってきたかわかんないでしょ。だからヨーコをへんぴな村の学校の教師にすると決めたときに、どっちにするか迷ったんです。「名作劇場」にするか『二十四の瞳』にするかで。「名作劇場」なら、山の中で足の悪い女の子が歩く話にする（笑）。

——王道ですね（笑）。でも、かつての仲間たちが揺らいでいるなかでヨーコはブレていないカッコよさがありましたね。



中島　ヨーコはカミナの言葉を継いで教育者になっていて、傍から大グレン団のメンバーたちを見てるから、「あいつら何やってんの」っていう思いになっている。「シモン、うだうだしてんじゃないわよ」って気持ちになるわけですよね。基本的に僕は野に下ってる人間のほうが好きだから。ある種、3部で一番のヒロイズムはヨーコに託してるところありますね。

——あと、2部までは敵だったヴィラルがグレンラガンのパイロットになる展開には驚きました。

中島　あれは、檜山さんにキャスティングしたら、最後はグレンラガンに乗せなきゃしょうがねえだろ、ってことですよね（笑）。

——シモンとヴィラルが再会するのが監獄という展開も実に男らしくて燃えましたよ！

中島　本当は監獄編を1クールくらいやりたいところなんだけど（笑）。監獄編はいろいろアイデアがあったんだけど、かなり諦めました。ヴィラルが監獄の中をすでにシメていたりとか、シモンたちが刑務所を拠点にして戦ったりとかね。その中で5人の手下、五家宝連を作ってたり（笑）。

——『男組』に登場する主人公・流全次郎の5人組の部下ですね。とことん男らしい発想です！（笑）

中島　他にもヴィラルたちが脱獄用の穴を掘っていると、シモンがやって来て「お前ら、こんな穴じゃ落盤するよ」って言ったり。いろいろ考えたんだけど入らなくて。だけどシモンの出所のところだけは絶対、「おつとめご苦労さん！」をやらなきゃいけないと思ってましたよ（笑）。

——あのシーンなんて、『仁義なき戦い』の出所シーンのようでしたね（笑）。

中島　だからあそこは脚本のト書きに、「ガントラックは幌付きのトラックで」と書いたんですよ（笑）。

行くぜ、ダチ公！

——23話からはじまる第4部は毎回、大グレン団のメンバーたちの殉職シーンが続き、涙なしでは見れませんでした。25話でキタンが特攻する前に、まさかヨーコとキスするとは思いませんでしたよ。

中島　あれは、キタンを殺すにはどうしたらいいのか悩んだときに、ヨーコにキスさせればいいんだ！　って（笑）。

——ヨーコは死神じゃないですか！

中島　まあ、それは冗談ですが。ただ、キタンの声の谷山紀章さんの芝居が。ただ、キタンの愚かさと可愛らしさを出していて、回を重ねるごとにどんどん良いキャラになっていったんですよ。それで僕らも「これだけ良いキャラに育ったキタンには、ちゃんとケリをつけさせたい」と思うようになって、ギガドリルブレイクで特攻する最期になったんです。

劇場版でやることをテレビでやるのが『グレンラガン』

——最後は物凄く惜しまれながら死んでしまいましたからね……。ところで、4部からはサブタイトルがシモンのセリフになったんですが、その中でもグッと来たサブタイトルが26話の「行くぜ　ダチ公」！

中島　あれはタイトルが出たところで、みんなが「うわー！」ってなりますよね。この話の肝はやっぱり、カミナがシモンに「いつのまにか背抜かれちまったな」って言うセリフ。

——まさかシモンがカミナと再会できるとは思いませんでしたよ！

中島　ちゃんとアニキの話にもケリをつけて、シモンを突破させたかったんです。あの回は偽カミナが出てきますよね？

——ヘタレになってるカミナですね。

中島　アンチスパイラルの声をやった上川隆也さんが、ヘタれてるカミナを見て、「これ、『さらば愛しきルパンよ』ですよね？」って言ったんですよ。つまり、『ルパン三世』第2シリーズの最終回で、偽ルパンが本物に名乗りを告げられたときに、崩れた顔になっていく。僕たちはそのイメージで書いたんですけど、それを一瞬で見抜くくらい上川さんもわかってるんですよ(笑)。

——意外ですねぇ。

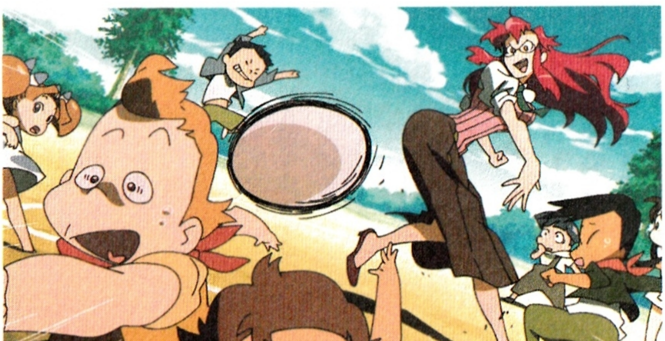
中島　上川さんは『ローレライ』で樋口真嗣さんと海外ロケに行ったとき、そこで延々『トップをねらえ』の素晴らしさについて語っていたって聞きましたしね(笑)。ガイナックスの作品がお好きだって知ってたから、「アンチスパイラルの声を誰にするか」ってときに、「上川隆也さんがいいと思うよ」って言ったんですよ。最初はガイナックスやアニプレックスの人たちも「それは無理でしょ！」って反応でしたけど「騙されたと思って、やってみてくださいよ！」と頼んだんです。

——上川さんのキャスティングは中島さんのアイデアだったんですね。

中島　アンチスパイラルは、それまでの登場人物たちと全然違うベクトルのところにいて、彼の言い分を聞くと「こっちの言うことのほうがもっともだ」と思わせる芝居をしてほしかったので、最初から、声優さんじゃないほうが良いと考えていたんです。

——オファーしたときの上川さんの反応はいかがでしたか？

中島　開口一番「後悔しました」って。上川さんは放映を毎週楽しみに観てくれていたんですよ。それなのに結末を知ることになって「全部知ってしまったのが、すごく嫌です」って(笑)。だけど素晴らしい演技で演じてくれて、スタッフも全員興奮してましたね。最初に僕と上川さんで話し合ったことは「『さよなら銀河鉄道999』の江守徹を抜こうね！」って(笑)。



——マニアックな誓いだ(笑)。『ルパン三世　ルパンVS複製人間』の西村晃さんもそうですけど、劇場版アニメはプロの声優以外の役者さんが参加することがよくありますよね。

中島　声優さんがいけないってわけじゃないんだけど、作品に俳優さんが入ると世界が広がるんです。芝居の質が違うので、はまると面白い効果が出る。26話のアンチスパイラルVSロージェノムヘッドの場面なんかいいですよね。普通、劇場版でやることを、テレビでやるところが『グレンラガン』の面白さですね。

銀河は投げりゃいいんですよ！

——最終話「天の光はすべて星だ」でグレンラガンは「天元突破グレンラガン」という最終形態になりました。まさか番組タイトルになっているロボを、最終話まで観ていなかったと知ったときは驚きましたよ！

中島　そうでしょう(笑)。あれは、中盤で思いついたのかな。超銀河グ

あれだけのことをしたなら痛みは持たなきゃいけない

レンラガンまでは決めてたんですけど、アンチスパイラルに勝つにはどうすればいいのか考えていたときに、みんなが合体するっていうイメージが浮かんで、全員で名乗りをあげて「天も次元も突破して」っていうフレーズを思いついたんです。そこで天元突破グレンラガンになって、タイトルが出るんだ！　と思い至ったとき、「終われた……これでアンチスパイラルに勝てる！」って思いましたね。

——それからはじまるバトルは我々の想像を凌駕しすぎてました！

中島　あれは最初からやるって決めてたんですけど、26話くらいから台本渡すと、副監督の大塚（雅彦）さんの顔が渋くなるんです。「面白いけど、これ、どうしたら絵にできるの？」って（笑）。

——僕らもそう思いますよ（笑）。

中島　「だからさ、銀河と銀河があって、バーッと出てきて、ビュッて投げりゃいいんですよ」って説明したら、「ふざけるな」って顔してましたけどね（笑）。でも僕らには、石川賢先生の『虚無戦記』という見本がありますから（笑）。しかも、僕が言うよりも先に鶴巻(和哉)さんが今石さんに「中島さんの脚本で宇宙に出るんだったら、『虚無戦記』読んどいたほうがいいよ」って言ってたらしい（笑）。

——『虚無戦記』も壮大すぎる宇宙バトルが描かれていましたね。

中島　『虚無戦記』のラ・グース宇宙も相当デカいですからね。星を投げて隣の星にぶつかる（笑）。でも、僕らもやるからにはそうしなければ、と思ってたしね。今石さんがコンテで、レンズ状銀河で繋がる銀河から銀河の間を飛び移って、銀河の陰に隠れて撃つとか描いて（笑）。「それはない！　銀河ってものを間違えてるよ」って（笑）。でも、そのくらい振り切った表現こそが『グレンラガン』です。

——穴ぐらからはじまった物語が銀河を投げるバトルにまで発展するとは本当に想像できませんでした（笑）。

中島　一応、宇宙論とかも調べたんですよ。スパイラルネメシスも、最初の設定では螺旋力が発動したらブラックマターが質量を持つことにしようと思ってたんですよ。

——はぁ。

中島　（無視して）だけどブラックマターが質量を持って宇宙が収縮して崩壊する、それがスパイラルネメシスだという設定にしておいたんですよね。でも、それはよく考えたら『ガオガイガーFINAL』と同じだ！　って気がついて却下（笑）。で、もういや！　『グレンラガン』だから、螺旋力が発動したら、人が銀河になるんだ！　要するに、二重螺旋の螺旋力とは、実は別次元で繋がっている螺旋銀河のエネルギーを転送させてるんだと。螺旋力の無限のエネルギーは、ひとつの銀河のエネルギーを人間の意志でコントロールして発動させている。それが制御できなくなると肉体を食い破って銀河が誕生する。螺旋生命体の数だけ宇宙に銀河が出来て、その結果宇宙そのものが崩壊しちゃうよ、っていうのがスパイラルネメシスなんですよ。

——……よくわからないんですけど、凄い発想だなぁ、ってことはわかりました（笑）。

天の光はすべて星

——闘いを終え、遂に結ばれたシモンとニアの恋が悲恋で終わったことに驚いたファンも大勢いると思いますが。

中島　そうなんですよね。でも、それはもう、しょうがないなっていうか、あれだけのことをしてしまった以上、ハッピーエンドでは終われないという思いもあるし。僕の趣味なのかもしれないですけど、やったことに対するある種の代償というか、痛みはちゃんと持たなきゃいけないっていう想いですよね。

——ニアを失ったシモンが最後、人類のリーダーではなく穴掘りとしての宿命を選択する決断には感動しました。

中島　最終話までのシモンはまだ成長途中なんですよ。だから最終回で初めて突破できて去っていく。あのあたりも「穴を掘った人間は、後ろから来た人たちに道を空けなきゃいけない」と「ドリルは同じところを回っているように見えても、1回転するとちょっとだけ前に進む」という2つのフレーズを思いついたとき、

シモンの成長物語もちゃんと完結できるし、ドリルの物語も意味があることだったんだ、って思えたんですよ。

――僕らは最初、「テーマはドリル」と聞いたときに、ここまでスキのないドリル哲学を見せられるとは思いもしませんでした。

中島　僕もそうですよ（笑）。このお話をいただいたときに「今石さん、何がやりたいんですか？」って聞いたら「ドリルです」って返ってきた。その一言でここまで来るとは（笑）。最初の頃、「テーマはドリルです」と言うとみんな、「男の子はドリル好きだからね、あははー」みたいな感じで受け取られましたね。まあしょうがないと思うんだけど。「見とけよ、お前らに本物のドリル魂ってものを見せてやるからな」と思っていましたから（笑）。

――最終話のサブタイトルは、フレドリック・ブラウンのSF小説『天の光はすべて星』からの引用ですね。

中島　僕が「ガイナックスのアニメの最終話のタイトルは、SF小説のタイトルじゃなきゃいけない！」と言ったら、赤井孝美さんと武田康廣さんが「そんなことはないんだけど」って言われましたけど（笑）。「いや、いけないんですよ！」って。「いやいや、庵野（秀明）さんがそうしただけで、別にそう決めてるわけじゃ……」って（笑）。今回の僕のテーマは、サブタイトルは登場人物のセリフであり、最終話はSF小説のタイトルで、それが作品のテーマになるようにする、と決めていたんですよ。



――自分で勝手にハードルをあげたんですね（笑）。『グレンラガン』は総集編の第16話を含めると全27話ですが、中島さんが普段書いている戯曲に比べると、かなり長い作品ですよね？

中島　そうですね。26話を半年かけて書いたことで、脇のキャラクターが成長していく快感を味わいましたね。キタン、ヴィラル、ダヤッカとかが成長していくのは自分でも驚きだったし面白かったです。シナリオ書きとしても、ちゃんと仕事をしたという達成感がありますよ。『グレンラガン』は自分にとって『髑髏城の七人』と並ぶ代表作だと思ってます。

――そうなるとコチラとしては、これを超える次回作を期待してしまうんですが……？

中島　そうですよね。今石さんに「初監督、初シリーズ構成作で、こんなことやっちゃったら次はどうする？」って言ったら、今石さんが「今がピークですよ」ってニコニコしながら言ってましたよ（笑）。

――そんな！（笑）　ファンの間では、すでに続編やスピンオフを期待する声もあがっていますが？

中島　スピンオフなら、やれる隙間はいくつかあるかな。自分でも観たいのは、ヴィラルがゲリラになるまでの話とかね。

――それ、是非観たいです！　その前に僕らはまずは、『グレンラガン』を1話から観直さないと、ですね。

中島　そう！　いま深夜に再放送が始ってますからね（笑）。だから1話から観直してもらうと、新たな発見があると思うんですよ。最終回まで観たうえでもう一度観直すと、やっとわかる展開もありますから。『ヤマト』や『ガンダム』もそうですよね。『グレンラガン』もそんな作品になってほしいですね。

Profile
なかしま・かずき

59年生まれ。「劇団☆新感線」の座付作家として数多くの作品を送り出し、03年には『アテルイ』で岸田國士戯曲賞を受賞。手がけた戯曲のうち、『阿修羅城の瞳』は映画に、『大江戸ロケット』はアニメ化されている。編集者として『ゲッターロボアーク』など数多くの石川賢作品を刊行した。

グレンラガンは音楽も熱い！

「空色デイズ」に込められた想いと自腹で作られたBGM（!?）を聴け！

Column.01 GURREN LAGANN BEST SOUND

文／冨田明宏

ちくしょう目から汗が止まらん！ 本項を書くために、もう一度録りためた本編をサックリ見返そうかと思ったのだが、1話を観たら結局（現在放送が終了している）25話まで一気に見てしまった。鳥肌立ったり、手に汗握ったり、勝手に涙腺決壊したり、いろんな生理現象がもうどうにも止まらない。改めて反則だと思ったのが、このOP主題歌「空色デイズ」である。8話「あばよ、ダチ公」を見終えると、初めてこの歌詞が死んでしまったカミナに対してシモンが語りかけているものだとわかる。そのおかげで、9話からは毎回OPで目頭が熱くなる始末だ。

御存知の通りこの曲は、1コーラス目が本編1部＆2部の「シモン少年期」に、2コーラス目が3部＆4部の「シモン青年期」に対応している。焦燥感溢れるディストーション・ギターと、芯の強さを強く打ち出した中川翔子の歌唱力も功を奏し、Bパートからブレイクでグッとためて解放されるサビで、カミナとの思い出が奔流となって迫り、激しく胸を貫く。この歌詞を手掛けたのはmeg rockこと日向めぐみだ。11話「シモン、手をどけて」で、シモンがカミナの死を乗り越えて完全復活するシーンや、15話「私は明日へ向かいます」の螺旋王ロージェノムとの決戦など、印象深いシーンで使用された挿入歌「happily ever after」の作詞もmeg rockによるものだが、この楽曲はかつて彼女が結成していたアニソン・ユニット、メロキュアの相方、故・岡崎律子（2004年に敗血症性ショックで死去）を思いながら作詞したというエピソードがある（『アニソンマガジンvol.1』中川翔子インタビューより）。アニソン・シーンに数々の名曲を残した岡崎律子の死をいまだに引きずっている筆者は、この楽曲で熱い灸を据えられたような思いだ。

『グレンラガン』といえば、劇伴の熱さも尋常ではない。グリッチ・テクノ風でアンビエントなアプローチを見せた「モグラはモグラのままなのか？」、シモンとカミナ、ヨーコらが語らうシーンでお馴染み「「萌え」っていったい何ですか？」、ガイナックスのロボットアニメらしい、危機迫るスリリングなストリングスが印象的な「おまえら全員燃えてしまえっ!!!」、ブンブンサテライツばりにデジタルでジャンクなギター・ノイズが炸裂する戦闘曲「合体なんかクソくらえ」と、曲名からしてまさに天井破りな、どれも思い出深い名曲揃い！　全ての劇伴を担当したのは『今、そこにいる僕』『R.O.D ～READ OR DIE』、『るろうに剣心　明治剣客浪漫譚-星霜編』などで、アニメ劇伴界に衝撃を与えた岩崎琢だ。「今回は自腹まで切って作ったから、印税で回収しないと大赤字！」と自身のブログで明かしてしまう岩崎先生も熱すぎていろいろ心配だが、全てのOP/ED曲に2曲のキャラソン、そして近年の岩崎作品の中でも屈指の名曲が詰め込まれた『天元突破グレンラガン BEST SOUND』は借金してでも手に入れるべし！



CD2枚組＋DVD 期間限定生産(2007年12月31日まで)
価格:￥3,990(税込)／現在発売中！

中島かずき作の演劇が映画館で！

真っ白に燃え尽きられなかった「アニキ」の物語

——劇団☆新感線『朧の森に棲む鬼』@ゲキ×シネ

Column.02 LORD OF THE LIES

文／上田繭子

「俺がやるのは戦（いくさ）じゃねえ、悪だくみだ！」

そう大見得を切って、つっぱしっていくアニキ。絶体絶命のピンチさえ、居直ってチャンスに変えてしまう。頭が良くて迷いがなくて、カッコよくて憧れるけど、本当はちょっとハラハラしちゃう気弱な「ボク」。

劇団☆新感線の２００７年新作『朧（ルビ　おぼろ）の森に棲む鬼』は、どこからどう見ても『天元突破グレンラガン』のシリーズ構成・脚本を手がけた中島かずきの作品だ。つまり、超人的な力という「オモチャ」を手にした「男の子」たちのピカレスク・ロマン。

むかしむかし、ある島国に野望を持ったひとりの男がいた。男は「朧の森」に迷い込み、そこで出会った魔物たちに、自らの命と引き換えにして、王の座と、舌先と同じ速さで動く剣を与えられる。都に向かえ！ただし、運命の分かれ目となる３人の女には気をつけろ——。

主人公は天才的な嘘つきで、その名も「ライ（lie＝嘘）」という男（市川染五郎）。「真っ向勝負なんてヘドが出るぜ！」と、口八丁でありとあらゆる計略をめぐらすペテン師で、己の欲望のためなら裏切りだって朝飯前の鬼、そして、女と見ればもれなくたらし込む色男。だけど「てっぺん」目指してつっぱしることにかけちゃあ誰にも負けない、僕たち私たちの「アニキ」なのである！





そのアニキを慕い、金魚のフンみたいにくっついているのが、頭は弱いが腕っぷしだけは強いキンタ（阿部サダヲ）。「俺を信じろ、そうすれば必ず上手くいく」という言葉を頼りに、アニキの野望達成に尽力する。このふたりの「兄弟」関係が、物語のひとつの軸となっている。

だが、『グレンラガン』がアニキを失ったボク＝シモンの成長物語なのに対し、『オボロ』はアニキが死なない物語である。なぜなら「自分で自分を殺めない限り死なない」というのが、魔物との契約だからだ。

そして、自分のやりたいことをやりたいようにやって、ひとり美しく散っていったカミナに対し、欲望の自家中毒に陥っていくライは往生際が悪い。だけど、夢に囚われ、生にしがみつくその姿は、ダサいくせになぜか胸を打つ。たとえその結末が、悲劇でしかなくても。

さて、そんな劇団☆新感線の舞台が手軽に楽しめるのがこの「ゲキ×シネ」。要するに、豪華絢爛、「これぞエンタメ！」なあの舞台を映画館で観ようという試みだ。もちろん、ただの録画と違って映像としての完成度は高く、クローズアップ、スローモーション、そして必要最低限のＣＧが加えられたそれは、もはや映画といっていいほど。一瞬たりとも退屈させない。“もうひとつの”アニキの物語、ぜひとも映画館に足を運んでみてほしい。

作：中島かずき／演出：いのうえひでのり／配給：イーオシバイ、ティ・ジョイ／10月６日より全国の映画館にて公開
http://www.oboro-no-mori.jp/

CLOSING INTERVIEW WITH HIROYUKI IMAISHI

今石洋之 INTERVIEW

こんな作品は二度と作れないって実感があります

聞き手・文／ギンティ小林

——20話では「刑務所の部分をもっと描きたかった」というお話でしたが、他にも使わなかったアイデアはあるんですか？

今石　シモンの地獄めぐりがやりたかったですね。

——地獄めぐり!?

今石　最初、ストーリー構成に書いてたんだけど「シモンが死ぬ話をやろう！」って話もあったんですよ。カミナが死んだあとにシモンも死んだらビックリするだろう、ってそれだけ（笑）。『地獄』って映画があったじゃないですか。

——中川信夫監督の映画ですね。

今石　それをやりたいな、と思って（笑）。どうやって死ぬかは考えてなかったけど、絶対、不慮の事故とかのくだらない死に方で（笑）。それで地獄めぐりをして還ってくる、って話をやりたかった（笑）。

——恐ろしいアイデアですね（笑）。

今石　他にも「シモンの筆おろしをやる」ってのもあったんですよね。美女村で若い美女と筆おろしをしたつもりが実はババアが相手だった、みたいな（笑）。そういうナンセンスなこともやりたかったんですが、コアなファン以外はついてこれなくなるから最終的にはやめました（笑）。

——今回の特集でメカデザインの吉成さんを取材したんですが、吉成さん的にはラゼンガンを主役メカとしてデザインしたようですね。

今石　吉成さんはグレンラガンのデザインに不満があるみたいで（笑）。僕がサングラスつけさせたりしてどんどんダサくしたから（笑）。吉成さんはスタイリッシュでカッコイイものが上手いんですけど、『グレンラガン』の物語的にはロボットは突飛でインパクトのあるデザインじゃないと持たないんですよね。ただ、インパクトがあることはダサいってことと紙一重だから（笑）。あるはずのないものがくっついているのは、デザインの整合性がないってことで。それはデザイナーとしてはつらいだろうなって思いつつも、ゴリ押しして描いてもらいました（笑）。

　ただ、僕がラガンをデザインしたら「どこのギャグアニメだ？」って感じにしかならないと思うんですよ。吉成さんは、ラガンをちゃんと愛嬌とカッコ良さが両立したデザインしてくれたんですよね。吉成さんは理詰めで考える人だから存在できないものは描けない。僕のくだらないアイデアと、吉成さんの真面目なところがいい具合にでたかな（笑）。

——錦織さんのデザインしたキャラも『グレンラガン』の魅力ですよね。

今石　そうですね。彼は作風的には僕とはかなり対極なんですよ。だからアーテンボローみたいなキャラは僕がラフで描いたんです。主役級のキャラは錦織が作ってくれて、存在感もあるし、綺麗な芝居もできるキャラクターにしてくれた。生きてることを実感できるようなキャラクターになってないと、3部あたりのドラマが生きてこないので。それを見事にやってくれましたね。

——最後に、作品を振り返ってみた感想を聞かせてもらえますか？

今石　僕が思っていた以上に遥かに大きくて深い作品になったと思います。実は『グレンラガン』以前の作品は絵作りからセリフまで、かなり自分のコントロール下においてたんですよ。だけど『グレンラガン』ではスタッフを信用してばら撒いたら、凄く良いものにしてくれた。そういう感慨があるので、同じ作品は二度と作れないって実感があるんです。集まってくれたアニメーターや脚本の人たちを含めて、今この時このメンツでしか作れなかった。それって凄い怖いことだけれども、光栄なことだと感じています。

超独走企画 第2弾

山本寛 YAMAMOTO YUTAKA INTERVIEW PART2

アニメ監督、ヤマカンのぶれてない"軸"に迫る！

前号で大反響！ 大ヒット作『涼宮ハルヒの憂鬱』でシリーズ演出を、『らき☆すた』で監督を務めた後、古巣の京都アニメーションを電撃退社した"ヤマカン"こと山本寛監督。西宮の"あの喫茶店"で行った、3時間以上に及ぶ長ロングインタビューの完結編を！ 京アニ入社の経緯から『らき☆すた』誕生秘話、そしてヤマカン監督の気になるクリエイターとは誰か？ 今号もたっぷりお送りします！

聞き手／多根清史、永田ヒロアキ 構成／編集部

——前号では、藤子不二雄に心酔し、宮崎駿監督の『天空の城ラピュタ』に衝撃を受けてアニメの世界を志した山本さんが、なぜか8ミリ特撮超大作『怨念戦隊ルサンチマン』を大学で監督して（笑）、それが大成功を収めるところまでお話をお伺いしました。『ルサンチマン』が終わり、卒論をクリアすれば卒業、そしていよいよアニメの世界に飛び込むわけですが、就職先に京都アニメーションを選んだのは、やはり地元に近かったからですか？

山本 そうですね。まず、関西のアニメ会社というのに惹かれたんです。東京に出ようという覚悟もありましたけど、関西が嫌いではなかったし、なにより僕の反骨精神が刺激されたということがあったんですね。代表も同じような反骨精神を持ってるな、と。その反骨と反骨とがぶつかってしまったこともあったんです（笑）。その精神にすごく惹かれたという部分があります。なんかここは面白そうな会社だな、ベルトコンベア式にものを作っている会社じゃないな、と思ったんで。

実は僕、やっぱりスタジオジブリさんを受けているんです。だけどその前に、（京都大学）アニメーション

同好会の連中と京都アニメーションの会社見学に行って、会社の感じを掴んでいたんです。そこで、これは受けてみてもいいな、と思って決めたんですよ。就職試験の面接のとき、代表と専務両方に言ったんです。「すみません、僕、ジブリ受ける予定なんですけど、滑り止めでいいから受けてさせてもらっていいですか？」って。そしたら「いいよ」って言ってくれたんですよ。ただ、そんな話をしてしまったからには、落ちるだろうな、と思っていたんですけど内定をもらってしまって（笑）。同時並行でアニメ会社を何社か、あとテレビ局も受けていたんですけど、「ジブリの滑り止めだ」と言ったのに内定を出してくれた京アニに男気を感じたんです。だから、ジブリ以外に進めていた就職試験は全部降りて、ジブリだけは約束してたんで受けさせてもらって見事に落ちて（笑）。それで京アニに入ったんです。

――京アニは『劇場版ドラえもん』の製作に関わっていましたが、それは会社を決めるときに関係なかったんですか？

山本　『劇ドラ』はあまり関係なかったですね。確かに見学のとき、「京都アニメさんはシンエイ動画さんと関係が深いようですが」という質問をした覚えはあります。気にはしていましたが、それが大きな理由ではないですね。もう、自分はアニメの人間だという感覚が強かったので。

――じゃ、京アニの男気に感じ入って、入社したわけですね。

山本　そこまで言って内定を出してくれる会社ってただもんじゃない、単純にカッコイイと思ったんです。じゃあ身を預けてみよう、と。入ったらえらいことになりましたけどね（笑）。

――それは単純に仕事が忙しすぎたということですか？

山本　それもありますし、さっき言った反骨と反骨のぶつかり合いというのもありましたね。

――意見のぶつかり合いがあった、と。

山本　どの会社でもそうですけど、社員の意見がバラバラだったら、あるひとつの方向性にみんなを従わせるというのは会社としては当然のことだと思うんです。でも、僕はやっぱり逆に進んでしまうことがある。すると、その都度修正して修正して、というのが続いたんですね。僕は会社の方向性に逆行しようとは思っているわけではなくて、同じ方向を向いて歩いていきたいと思っているんです。この会社に男気を感じて入ったわけですからね。ただ、これはないだろう！（笑）って気持ちになるときに、ひと悶着ふた悶着あった。『ハルヒ』のときもたくさんありましたね。監督と喧嘩なんてしょっちゅうでした。

――作品をよくしようと思えば、そういうこともあるでしょうね。

山本　さすがに「俺のやりたいようにやらせろ」ってことではないんですけど、譲れないところはありますからね。

――原作がある作品なんかは特に気を遣うでしょうね。山本さんが関わった『ＡＩＲ』は元がゲームで熱狂的なファンも多かったと思いますが。

山本　『ＡＩＲ』は僕もすごく警戒したんですよ。本当にナイーブでデリケートな作品だと聞いていましたから。ただ、それは、セリフを一言一句間違えずにいきたい、とかそういうことではないんですよね。作品のテーマやテイスト、心情描写など



■profile

山本寛

やまもと・ゆたか／74年生まれ。京都大学文学部卒。京都アニメーション入社後、『ジャングルはいつもハレのちグゥ』シリーズ（01～04年）、『あたしンち』（02～04年参加）、『フルメタル・パニック？　ふもっふ』（03年）、『AIR』（05年）などで演出を務める。『涼宮ハルヒの憂鬱』（06年）ではシリーズ演出として、衝撃の第１話「朝比奈ミクルの冒険」やED「ハレ晴レユカイ」などを手がけ、大きな話題を呼ぶ。『らき☆すた』（07年）で初監督に就任。07年６月よりフリー。今後のことは「秘密」だそうです。気になる！

「ミクル」の絵コンテは重圧で1日1カットも進まなかった

をひとつでも外したら絶対袋叩きに遭う、と恐怖に近い確信を得ていたので、僕もすごくピリピリしていました。『AIR』の2話の絵コンテではすごく苦労したんですよ。初めてコンテで迷ったんです。それまでの作品では「これが絶対だ！」と思いながら迷いなく描いていたんですよ。普通、コンテって、ちゃんと下描きをするんです。まずコンテ用紙に描かずに、別紙にラフで描いて、検討し、清書する。でも、僕は一度、そうしてみたら具合が悪かった。宮崎駿さんじゃないんですけど、1カット目から一発描きで行くんです。そうしないと絵コンテがつながらない。

――それは、頭の中にビジョンがあって、それを起こしていくような感じですか？

山本 もちろんそうです。作品の世界の流れが見えたな、と思った瞬間、1カット目から描き始めるんです。で、もう迷いはないんですよ、その時は。自分でも不思議なんですが、これしかない、これ以外ありえないじゃないか、と思うんです。だからコンテチェックで直されると頭にくる（爆笑）。まあ、ちゃんとモンタージュの理論に基づいて考えてるつもりですから。頭の中で編集して、それをコンテ用紙に写す、という発想でコンテを描いてきたんです。

――モンタージュの理論で頭にビジョンが浮かぶということは、それは絵じゃなくて、映画として浮かんでいるような感じですか？

山本 どんな作品でも実写ですね。でも、それが初めてできなくなったのが『AIR』だったんです。ものすごく迷った。このカットは、カメラがこっちでいいのか？ サイズは？ 寄るのか引くのか？ って。ぜんぜんわからなくなってしまったんです。

――『AIR』はゲーム原作だから、頭の中でモンタージュしにくかった、ということなんですか？

山本 いや、それとはまた違います。作品のデリカシーの問題ですね。相当僕も不安があったんで。人気作だから外せない、というプレッシャーが迷いを生みましたね。これでいいのか、って自問自答しながら進んでいったんですけど、そのときから僕のコンテスピードがすごく遅くなったんですよ（笑）。

――いちいち迷いが生じるようになったんですか？

山本 『AIR』の2話と、『ハルヒ』の「朝比奈ミクルの冒険」は、1日1カットも進みませんでした（笑）。

――「ミクル」もですか！

山本 あれは別のプレッシャーでしたね。「ミクル」はバカ映画を忠実に再現しようとしていたんですけど、ただの下手だと思われたら、1話目でアウトでしょ。シリーズで一番肝心な1話で大外ししたら、大変なことになる。

――それでいて、言いだしっぺは山本さんなわけですよね。

山本 そうです。だから自分も攻撃されるだろうし、作品に対しても迷惑がかかるということで、すごくプレッシャーがかかりました。あえて下手くそに作ることについてのノウハウはわかっていたんです。それこそプロに入って学んだノウハウは全部おいといて（笑）。学生時代の経験を引っ張り出して、それだけで作るんですけど、すんごい心細いですよ（笑）。あれはもう大変でした。

『らき☆すた』はラクそうだった!?

――『ハルヒ』についてのお話は、オフィシャル本のインタビューも含めて、いろいろ語られているとは思いますので、その後の『らき☆すた』についてお伺いします。山本さんが『ハルヒ』の後、『らき☆すた』をやると聞いたときに、僕たちはびっくりすると同時に納得するという不思議な感覚を味わったんですけど、これはどういう経緯で作ることになったんですか？

山本 これは以前にもインタビューでお話したことがあるんですが、要するに『ハルヒ』が脳ミソのいつもは使わない部分を使い続けてしんどかったんです（笑）。次は「しんどくないもの」をやりたい、それがまず第一。で、『らき☆すた』のお話を頂いて、読んでみたら、「あ、しんどくなさそうだ！」って（笑）。『ハルヒ』のような豪速球ではなく、『らき☆すた』のような、ゆる～いテンポの、のんびりほのぼのとしたものをやりたいなと思っていたのは事実です。ちょうどそのタイミングで『らき☆すた』の話をいただいたんで、こり

ゃいいや、と。

ただ、『ハルヒ』のときもそうだったんですけど、この原作はアニメにして面白いのか？　っていう声も聞こえてきたんです。でも、面白いかつまんないか、ってことだけじゃないんですよね。作り甲斐のある作品、何かひっかかりがある作品がいいんです。もちろん、原作ものに忠実に作る、という僕のポリシーもあります。原作と全然違うアニメだったら、原作を使わないでオリジナルにすればいい。それは僕のプライドでもあるんです。ただ、原作とアニメはメディアが違うから、微妙なアレンジを加えなくてはいけない。それを入れたら面白くなる作品、またはつまらなくなる作品がある。『ハルヒ』『らき☆すた』はそれこそ塩小さじ一杯でアニメ映えするな、という確信があったんです。だからホントに作り甲斐がある作品になるだろう、と。でも実際にやってみたらしんどくって……（笑）。「大丈夫か？　これ、受けるのか？」って。

――原作のゆるやかなテンポが意外とアニメにしにくかったということですか？

山本　それはもちろん最初からわかってたんですけど、実際にやってみるとホントに大変で（笑）。作りながら、「これ、面白いのかなあ……」とか。でも、これもひとつの僕のポリシーなんですが、原作ものなら、原作ファンが納得してくれればいいじゃないか、と。『ハルヒ』のときもそうだったんですけど、原作ファンのために作ろう、変にあっちに向けたりこっちに向けたりして、どっちつかずになるのはやめよう、と思っていたんです。だから『らき☆すた』も、ゆるい展開がアニメになるのかという不安よりも、そのゆるい展開を原作ファンは楽しんでいるんだから、それをそのまま原作ファンに向けて提示した方がいいんじゃないか、と。そこは死守しようと思ったんです。ただ、数字がつかないと商売ではない。だから、どんな卑怯な手段でもいいから、守らなくてはいけないものを軸として、デコレーションしていかなきゃならない。それがオープニングと「らっきー☆ちゃんねる」とエンディングなんですよ。ここだけは別でいいじゃない、本編をいじらない代わりにここだけはいじらして、と。



YAMAKAN ISM

――卑怯な手をいっぱい使ってますよね（笑）。

山本　刺激の足りない人は「らっきー☆ちゃんねる」であきらの毒舌楽しんでよ、『ハルヒ』的なアクロバティックな感じが物足りないと思う人はエンディング見てよ、踊りが見たい人はオープニング見てよ、と（笑）。

――計算づくだ（笑）。でも、オープニングでかなり新しいファンを取り込みましたよね。

山本　オープニングは、実は最後の最後まで相当迷ったんです。やっぱりダンスを2作品続けるのはあざとい、と思ったんですね。実は案がふたつあって、ひとつは今のオープニングだったんですけど、もうひとつは全く関係ないロボットアニメのオープニングにしようと（爆笑）。それらしいヒーローが空からチューブでガーッと降りてきて、コックピットにガチャンと座って、ロボットがグワンと出てきて戦う、だけど本編には一切出てこない（笑）。ただ、ロボットアニメがしんどいのは『フルメタ』（『フルメタル・パニック！ＴＳＲ』）でわかってるのでやめました（笑）。ほかにもスタイリッシュな感じとかいろいろ考えたんですけど、どうしても『ひだまりスケッチ』とか『あずまんが大王』とかに似てしまうんですよね。だったら、『ハルヒ』に似てる、って言われるほうが僕は傷つかないな、と（笑）。じゃあいいや、もう一回やってやろう、今度は人数倍に増やして10人でチアダンス（笑）。これで文句あっか、と。

――文句ございません（笑）。ＣＤも大ヒットして。

山本　非常にありがたいことだと思ってます。

――ＹｏｕＴｕｂｅやニコニコ動画の影響も大きいですね。

山本　なんかＹｏｕＴｕｂｅの連中との勝負になってますよね（笑）。僕も素人だった頃があるからわかるんだけど、彼らの情熱には勝てない。それに向かって一途にのめりこめる

のは、うらやましいな、と思いますよ。『ハルヒ』のコスプレで「もってけ！ セーラーふく」やるなんて、うらやましくてしょうがないですよ（笑）。

――今までの話をお聞きしていて、藤子不二雄や宮崎駿、庵野秀明らの作家をベースに漫画なりアニメなりをご覧になっていた山本少年が、アニメ監督になるまでにどこかで観客論、お客さんをすごく意識するようになっていますよね。『らき☆すた』もそうですけど、フックをいくつも作っておいて、原作ファンはもちろん大切にするんですけど、やっぱりお客さんに満足してもらってナンボだ、という意識を強く感じるんです。その転換点になったのは、やっぱり『ルサンチマン』でしょうか？

山本　そうです。『ルサンチマン』をいかにして当てるか、というのが自分たちの尊厳にかかわる問題だと思ったんで、必死でリサーチしましたし。これをやったら受けるのか、大丈夫なのか、と。『ルサンチマン』がなければ、もっと僕は作家主義的に生きていたのかもしれない。「これが俺の世界じゃー！」って（笑）。

――『ルサンチマン』があるから「もってけ」ダンスがあるわけですね。

山本　やっぱり僕の代表作は『ルサンチマン』か、と（笑）。

――いえいえ（笑）。

山本　でも、処女作にその作家の全てがあるっていうじゃないですか。処女作じゃないんですけど、しょうがないですね。もちろんレベルがぜんぜん違いますけど、庵野さんにとっての『帰ってきたウルトラマン』みたいなものなんでしょうね。

――でも、ひょっとしたら『ルサンチマン』が『ハルヒ』世代のマスターピースになる可能性だってあるじゃないですか（笑）。『ルサンチマン』もいつかDVDに！

山本　いや、アニ同の連中には、しろって言ってるんですけどね（笑）。

『らき☆すた』OPの別案はロボットアニメ風だった！

ライバル視するアニメ演出家とは？

――ところで今、気になるアニメ監督さんはどなたかいらっしゃいますか？ 水島努監督については前号でお話しいただきましたから、それ以外で挙げるとすると。

山本　細田守さん、原恵一さん、新海誠さん、それからこれは必ず言うようにしてるんですが、シンエイ動画の高橋渉さん。僕と同い年で、『あたしンち』の演出をやったりしている方です。偉そうに言いますけど、今は僕が一歩くらいやっとこさリードしているんです（笑）。だけど絶対、僕をさっさと追い抜いていく存在になると思います。彼とはライバル関係でしのぎを削りたいんですよ。彼も僕をすごくライバル視しているらしくて嬉しいんですけど。

――どういう部分が気になるんでしょうか？

山本　自分にないものを持っているところですね。演出のテクニックもそうだけど、作品の匂いというのかな。僕が彼のテクニックを真似しても出せないような、匂いみたいなものがあるんです。作家性、個性といってもいいですね。僕自身はあまり個性がないと思っているんです。だから、個性のある作家さんが大好きなんですよ。

――原さんも新海さんも独特ですからね。

山本　それで裏づけがなければ、あまり好きになれないんですけど、ちゃんとテクニックを持っていて、個性をバン！と出せる作家さんが好きですね。高橋さんはそれができる人なんです。あの人、たしか日本映画学校出身なんです。だからやっぱりクセがあるんですよ（笑）。

――アニメ畑でなくて、映画畑から出てらっしゃった人材という人なんですね？

山本　だから基礎がしっかりしていて、そこで自分のわがままを押し通せる演出家さんなので、もうじき僕らの世代の代表格になるんじゃないかな、と僕は思ってます。この人は注目しておいたほうがいいと思いますよ。

――わかりました。今日は長い時間、ありがとうございました！

次ページより驚愕の新連載！ あの伝説のアニメ批評「妄想ノオト」が『オトナアニメ』で甦る！

妄想ノオト 出張版

第1回 『河童のクゥと夏休み』が辿りついた「古典」という新境地

文／山本寛

物語の終盤、河童のクゥとの別れに際して小さな家族が正座して、クゥを囲んで写真を撮る。ああ、『麦秋』だと涙した。それと冒頭の松竹マーク。原恵一の意思はかつてないほど強くフィルムに刻印される。

小津安二郎・木下恵介の後継者と称されたこともある原が、これらのモティーフを使って強く示そうとした意思、それは言わば、「古典」への回帰であると同時に「古典」の前衛性の読み直しである、とまずは結論づけておこう。21世紀までアニメを作り続けてしまった人間が必然的に辿る道を、彼も脇道へそれることなく誠心誠意歩みきった。その結実が『河童のクゥと夏休み』である。

「この12年間、エヴァより新しいアニメはありませんでした」と断じる庵野秀明は全く正しいのだが、それは同時に、庵野自身も『新世紀エヴァンゲリオン』（旧作）より新しいものを作れなかった、という正直過ぎるほどの告白でもある。実際1997年、『エヴァ』と共にひとまずの終焉を迎えたアニメーションが21世紀を迎え、アニメに携わる全ての人間が、「新しさ」に対し微妙かつ絶妙な距離感を保ちつつ、アニメの辿る道を模索せざるを得なかったというのは周知の事実である。

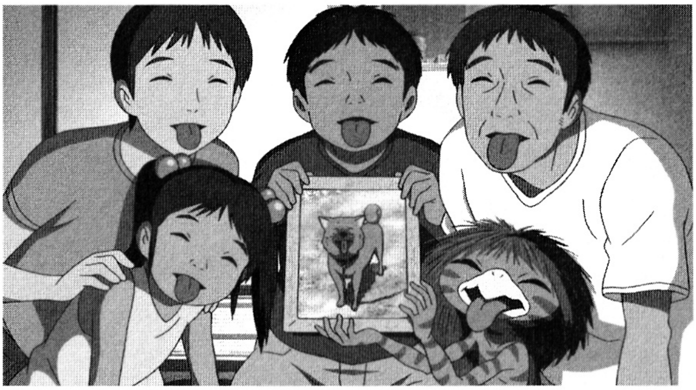
『エヴァ』以降に脚光を浴びた細田守、新海誠、そして原などはまさにポスト『エヴァ』の作家たちとして、その先陣に立ち、いままで戦い続けてきたと言えるだろう。

その「いま」、彼らが辿り着いたひとつの場所が、「古典」という「新境地」だった。細田の『時をかける少女』、新海の『秒速5センチメートル』、そして原の『河童のクゥ』は、ノヴェルティとは程遠い堅牢なまでの「古典」というイメージが強い。そして何より庵野までもが、『ヱヴァンゲリヲン新劇場版』という形で、かの『エヴァ』を「古典化」しようとしているではないか。

それではなぜ皆「古典」に回帰しようとするのか。それは古今東西、「やりつくされた」あとに残された「新境地」、それが「古典」だからに相違ない。現代に限らず、「やりつくされ」る度にまず「古典」に還り、「新しさ」を再生させてきたという動きは、『カイエ・デュ・シネマ』から起こったヌーヴェルヴァーグやその後アメリカやドイツで生じたニューシネマなどの動きを見れば容易に理解できるし、日本でも蓮實重彦が小津の前衛性を説き、世界の映画人をあっと言わせて以降、黒沢清などによる日本映画の「古典」の前衛的なパリンプセスト（重ね書き）が始まったわけだ。

翻ってアニメだが、『エヴァ』（旧作）がアニメにおけるヌーヴェルヴァーグだと常々考えている私にとって、細田や新海達はそのあとのニューシネマ世代だと位置づけることができる。つまり大仰な破壊衝動をフィルムに焼き付けたヌーヴェルヴァーグ（＝『エヴァ』）のようなデモンストレーションをとることもなく、一見平凡なストーリー展開の中に自分たちの個性を発揮できる僅かな「隙間」を虎視眈々と狙っている。前者が「大きな物語」であるのに対し後者が「小さな物語」であるのも象徴的だ。

残念ながら『時かけ』や『秒速』に関して述べる紙幅は与えられていないので（実は宮崎吾郎『ゲド戦記』をも含めなければこの件は語りつくせないのだが）、この辺で話を『クゥ』へと戻すことにするが、そもそも河童という異形の物（あるいは動物）と子供との出会いというモティーフからして、それこそこれまで掃いて捨



てるほど利用されてきたものである(藤子不二雄作品の影響もあるのか?)。

しかし、そこに原のメスが入ることで、作品は「出会いと別れ」の使い古されたお涙頂戴ストーリーからの脱却と進化を図る。「隙間」を狙っていたのだ。

たとえばラスト直前の康一とクゥとの別れ、これを「泣かせる」ために効果的に演出するには、もちろん自宅から康一がクゥを連れ出し、「そのまま」コンビニへ直行するのが定石である。しかし原はそれを拒絶し、間に紗代子とクゥとの対面というシーンを挟み込み、折角泣く準備万端だった観客たちを見事に牽制するのだ。

その前のシーンでは紗代子の号泣(原画は大健闘したとは思うが、それ以上のものを要求する非常に難しいコンティニュイティだったために成功しているとは言いがたい)によって康一と紗代子との(1回目の)別れを気まずく終わらせている。この康一のグズグズ感を解消させるためにクゥが一役買ったわけだ。クゥがいいように使われた感もあるが、それも含めて康一がヒーロー然とすることを巧みに回避している。卑しさや弱さも孕みつつ、それでも優しく強くあろうとする彼の等身大の雄々しさが的確に表現されている。

元来、原は観客からの「泣いて笑ってすっきりさせればよい」という要求に屈しない作家である。思えば『クレヨンしんちゃん　嵐を呼ぶモーレツ!オトナ帝国の逆襲』も『アッパレ!戦国大合戦』もそうだった。映画はもちろんエンターテインメントであるが、人間とその生き様に(生き死ににまで!)敢えてカメラで踏み込んでいるのに、それを「覗き見」しているわれわれが笑った泣いたで終わってはいけないのではないか、そんな訴えかけすら彼のフィルムからは絶えず伝わってくるのだ。

それに加えて言及すべきはキャラクターデザインで、『アッパレ』から原と組んできた末吉裕一郎の描くキャラクターはいつも凛として気品にあふれているが、本作では彼の絵独特の凛とした無表情が目立って頻出する。穿った見方をすれば、その無表情は観客の見たがる「ありがち」な人間像とそこから紡ぎ出される解りやすいストーリー展開から抗っているようにさえ見える。それが象徴的なのはやはりラストの康一で、大泣きして宅配のトラックを追いかける彼が一旦立ち止まり涙を拭いたあと、あの無表情に立ち返る瞬間は浅薄な感動では済まされない一少年の心の深奥を垣間見るようで戦慄すら走る(それを助長する見事な仰角ショット!)。

もうひとつの大きな「隙間」を挙げよう。本作がヴィジュアル的にももっとも色めき立つ、ドラマトゥルギー上もクライマックスと言えるあの竜の登場シーン、その前後であろう。TV局からオッサンと共に逃げ出したクゥ、それを好奇の眼差しで追い掛ける民衆、オッサンの死、それを悲しむ間もなくクゥの身を案じる上原一家、東京タワーで人間を嘆くクゥ、そして竜の登場と、これも各キャラクターの心情をひとつひとつ拾うには余りにとっ散らかり過ぎで解りにくい。しかしこれも、同時的かつ均等に登場する全てのキャラクター(野次馬も含め)を描き、誰からの立場でもないひとつの現象としてのこの「河童おおさわぎ」を見つめようとした原の視線の確かさを意味する。そう言えばこの視線はかつて『もののけ姫』での宮崎にも感じたことだ。原は無闇に野次馬やTV出演者を否定し、クゥの味方となって竜で助けたりするような愚行は犯さないのだ。「曇りなきまなこで見定め、決める」とアシタカは言ったが、原も同様の気持ちを持ってこのシーンを描いたに相違ない。その眼差しとはもちろん人間や自然に対する原のスタンスであると同時に、大上段的なテーマ論やペダンティックな技術論を超えて、アニメーションの21世紀をクールに見つめ続ける原の眼差しそのものでもあるのだ。


ざわ…
ざわ…
ざわ…
ざわ…
ざわ…
あの非情コミックがついにアニメ化!
限定ジャンケン!
Eカード!
超高層綱渡り!
命懸けのサバイバルゲームで深夜にザワつけ

逆境無頼カイジ
Ultimate Survivor

日本テレビ系列にて
10月2日より
毎週火曜日・
深夜24:56～25:560A中！

金は命より重いっ……！　世間の大人どもが言わない本当のことを言ったマンガ、それが今回アニメ化される『カイジ』シリーズだ。主人公は「そこの認識をごまかす輩は、生涯地を這う！」と見下された方であるダメ人間のカイジ。高校卒業後、自堕落な生活を送っていたろくでなしが、友人の保証人になったせいで借金を背負わされ、ギャンブル船へとご招待。カイジは生死を賭けたゲームの深みにはまっていく。

福本伸行原作のアニメ化は『アカギ』に続いて2本目。どちらもギャンブルものとはいえ、決定的な違いがある。『カイジ』では「持つ者×持たざる者」の対立がおぞましいほど徹底していること。主催者側の利根川さんは「Fuck　You　ぶち殺すぞ……ゴミめら」と甘えた参加者にカマしてから主役まっ青のカリスマ人気を誇る。連載が始まった10年以上も前から下流社会&ニートを先取りしていたのだ。

原作に時代が追いついたのはいいが、「限定ジャンケン」の刻一刻と変わるルールの駆け引きをどうする？　本当に「焼き土下座」をやるの？　「人間競馬」は地上波としてオッケー？　など、時代が追いつけない部分をどうクリアするか。特に〝ざわ……ざわ…〟（原作の擬音）の再現度が気になる！　……（多根清史）



カイジ(伊藤開司)
高校卒業後、自堕落な生活を送り、腹いせに高級車のエンブレムを折って集めるのが趣味のダメ男。賭博では並はずれた才能を発揮する。



遠藤
財閥・帝愛グループに属する金融会社社長。カイジをギャンブル船「エスポワール」に誘う



利根川幸夫
帝愛グループの大幹部。ギャンブルを主宰する非情な男だ。

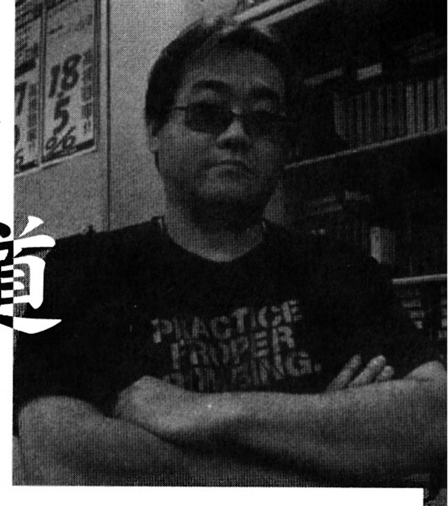
STAFF & CAST

原作：福本伸行
（講談社「ヤングマガジン」連載）
プロデューサー：
中谷敏夫／田村　学
監督：佐藤雄三
シリーズ構成：高屋敷英夫
キャラクターデザイン：高田晴仁
音楽：タニウチヒデキ
アニメーション制作：マッドハウス

声の出演
伊藤開示：萩原聖人
利根川幸雄：白　竜
遠　藤：内田直哉
古　畑：松本保典
安　藤：桜井敏治
石　田：家中　宏
船　井：石川英朗
北　見：矢尾一樹
佐　原：甲本雅裕
ナレーション：立木文彦
兵藤和尊：津嘉山正種

深夜アニメを切り開いた日本テレビ名物プロデューサー
中谷敏夫氏インタビュー

「カイジ」へ到る道



『アカギ』を深夜アニメに引っぱり出したと思えば同じ枠で『NANA』も『DEATH NOTE』も実現してしまう。アニメファンのみならず業界でも注目される中谷プロデューサーにまさかの『カイジ』OA実現までの裏を緊急取材！

聞き手／多根清史　構成／編集部　写真／四宮義博

「死ね、萌え」と思いながらアニメを作ってます

中谷　いまのアニメって、クオリティ自体は平均点では下がっていると思うし、技術的な向上はあれど、そこに関わっている「熱」という言い方をするとちょっと微妙になるけれど、そういう手間ひま掛けている感や、メッセージ性であるとか、大事な何かが欠けているものが非常に多いような気がしていて。観た後も残らないでしょ？　うちはそういうのに真っ向押してるんですよ。

――毎回勝負されてますもんね。

中谷　そうですね。「死ね、萌え」と思ってる。

――そうなんですか（笑）。実際『アカギ』は、僕の周りでは見てる人が多くて。

中谷　そうでしょ。あのね、俺ね、『アカギ』でびっくりしたんですよ。業界の人にすごく誉められたんですよ。勝負師とか、メリハリのきいた演出が目から鱗だったと。なぜかというと、大して絵が動いちゃいないんですよ。全然絵が動いちゃいない。動いて無くてももっちゃうじゃん、演出がキレてればいいというのがあって。演出家もシナリオライターも今度の『カイジ』という作品に関して、是非やりたいと言ってくれる人が多いです。

――『アカギ』では声優のキャストだけでも勝ったなと言う感じが漂ってましたね。

中谷　あれもね、普通ならあり得ないんですよ。深夜の制作費じゃないです（笑）。でも「アカギは萩原聖人しかないな」と思って、いきなり出待ちしちゃったんですよ。

――出待ちですか（笑）。

中谷　萩原聖人はアカギが好きだと踏んでいたので、アカギをあんた以外のヤツがやってもいいのかと本人に訴えたんですよ。最終的には本人が事務所を口説いてくれて、「俺、やる」と。マネージャーに後から、手順間違えちゃってすいませんと言いながら、でもギャラはこの金額でと（笑）。

――ははは。すごいですね。でも確かにみんな納得したと思うんですよ。これアカギ本人だって。萩原さんがカイジを演じるというのも納得です。

中谷　そう。本人が言っていたのは、「本物の無頼、萩原聖人です」って。

――本物ですよ、本当に。

深夜枠のアニメは何よりもメッセージが大切

中谷　うちの深夜枠が他局と違うというか勝負できる点を言うなら、普通の人は『アカギ』とか『カイジ』ってやらないと思うんですよ。

――やらないですね。

中谷　うん。狂ってるじゃないですか（笑）。でも、これはね、絶対やらなきゃ駄目だと思う。深夜アニメーションで絶対忘れちゃいけないことはメッセージだと思ってるんですよ。うちがやる以上は、アイデンティティですよ。そこで何を訴えるか。普段アニメを見ない人たちに対して見せたいし、逆にアニメを好きな人達にとっても普通の局でやらないようなメッセージ性の強いものを展開したい。それさえ出来れば売れるからやるって言う作品と同等の結果というのがついてくるんじゃないかと思っているんですよ。

　11年くらい前に『ベルセルク』という作品を立ち上げて、その枠が連綿とアニメ枠になっているんですけど、その時もすごく大変だったんですよ。ちょうど神戸の小学生殺人事件があってね。

――そうでしたね。

中谷　表面的に見れば血が飛び散るじゃないですか。それで考査に呼ばれて出来ないと言われ、そこで泣いて、違うんだとこれは。これは暴力

に見えるかもしれないけれど暴力じゃありません、と（笑）。中世ヨーロッパという世界観において、仮に暴力かもしれないけれども（笑）、暴力でしか表現することができなかった自分の悲しみ、やり場のない怒り、そういうものを表現しているのだと。それを見たときに、痛いと感じたいし、大切なものは何かというのを我々はメッセージとして残したいんだと。もしそういう表面的な部分だけで、人が切られたり死んだりすることだけでこの番組を閉じてしまったら、この番組の向こう側にある一番重要なコンセプトを押し出せない、そのことが冒涜なんじゃないかと。

あの事件以来やっぱり特にアニメーションに対しては規制が厳しい。これは事実だし、我々は免許事業であり、公共の電波を預かってやっている以上放送法は守らなくちゃいけない。これは当然ですよ。だけど事なかれ主義に走るのはもっといけないんじゃないかと思いますね。

――その枠がこれまで続いているわけで『アカギ』のような冒険作もあって。売り上げ的に心配ですが。

中谷　それはいいんです。別の効果もあるんです。たとえば矢沢あい先生に「やあ、アカギはおもしろいね」と言っていただいて。「じゃあ、先生、『NANA』を『アカギ』のアニメ会社がやりますのでお願いします」と。「じゃあOK」みたいな。大袈裟に言えば、そこに繋がるわけですよ。だってあそこの枠でやったのってすごいですよ。浦沢直樹ね、矢沢あい、小畑健、福本伸行、一色まこと、すごいでしょ？　これ。

――何よりそこに福本さんをもってくるのがすごいですよ。

中谷　あのとき本当に自分でも振り切れてなと思ったのは、原作は『近代麻雀』だったんですよね。その次の『桜蘭高校ホスト部』が『ララ』ですよ。『デスノート』は『少年ジャンプ』。『近代麻雀』から『少年ジャンプ』まで（笑）。

――福本さんのマンガは一般週刊誌にもあるのになんでわざわざ麻雀誌から取ってくるのかと（笑）。

中谷　僕の中では実は、今度の『カイジ』が本丸なんですよ。ここを攻めるために、まずOKラインを探る。これ、普通の映像手法では「ざわざわ」を表現できない。適当なアニメの制作部隊は「ざわざわ」ってSEでやっちゃうでしょ？　だから！　駄目なんですよ。

――ははは。

中谷　我々クラスは「ざわざわ」だけで作曲10曲以上していますから。

――作曲ですか（笑）

中谷　作曲、いっていますから。10月放送のヤツは昨日ダメ出し食らわしました。まだ出来てない。もう一回やり直し。

――かなり難しいんじゃないですか、「ざわざわ」という曲は。

中谷　でしょ？『アカギ』では、ギリギリどういう感じになるかテストしたんですよ。画面の中に「ざわざわ」という文字を出したのは最終回だけなんですよ。それを今回は、第1話からバンバンいきます。

「カイジ」はぬるいアニメ業界に対するアンチテーゼ

中谷　『カイジ』の敵はね、星野ジャパンなんですよ。

――でっかいですね（笑）。

中谷　そう。日本中の4番打者とエースばっかり集めて。マッドハウスのまず、『デスノート』の監督ね、それから今やってる『クレイモア』の監督、『NANA』の監督、これ全員格下げ。

――えぇ？

中谷　格下げで担当演出にしてますから。本当です。これは何狙いなのかというと、やっぱりヤンキースに勝ちたい、レアルマドリードに勝ちたい。もう狙いが違うんですよ。

――日本に敵はいない（笑）。

中谷　アニメとかが敵じゃなくて、いいんですよ、もう、視聴率とかじゃなくて。マンブリ（思いっきり）感を（笑）。目指しているのは『あしたのジョー』『ガンバの冒険』。そういうなんていうのかこう、キレのあるエッジの聞いた演出と音とコンテで。もう第1話から飛ばしていきますから。見逃したら最後です。

――ははは。

中谷　逆に、もうついてこれない人はついてこないで結構と言おうと思うんですよ。もう、世界初の逆萌えアニメ。萌えれるもんなら萌えてみやがれ。ポスターに書いてやろうかと思いまして（笑）。

――萌えに対する挑戦状（笑）

中谷　そう。萌えを否定しているわけじゃなくて。でも逆に、それが萌えるんじゃないかと思うんですよ。タフな男の世界が。もうはっきり言って今のアニメ業界に対するアンチテーゼですよ。

――既に『アカギ』からしてアンチテーゼでしたけどね（笑）。

中谷　『アカギ』はたとえて言うなら富士山かもしれない。『カイジ』はエベレスト登らなくちゃならない（笑）。高いんですよ、山が。

――でも『アカギ』で思ったんですが深夜にあの絵は反則ですよね。

中谷　すいません（笑）

――アレンジしないで、あの角度がそのままああいうことするとはみんな思わなかった（笑）

中谷　だってね、福本先生の絵はパースフリーの国で、向きによって全然違うんですから。あごのしゃくれ具合が。だからそれを動かしたマッドハウスはエライ。

格差社会の今こそ『カイジ』の一発逆転劇が必要なんだ

――『カイジ』って原作は長い期間続いているんですが、やはり最初からやるんですか？

中谷　もちろん。考査にはこう言われたんですよ。『カイジ』って賭博だろ、と。賭博は軽犯罪法違反だろうと。軽犯罪法違反と言うことは放送法的に出来ないよな、と。ちょっと待って下さいと。僕、言うの間違いました。これは全然ギャンブルの話じゃないんです。まず、荒唐無稽じゃないですか。これが競馬で百万二百万突っ込んで金がなくなっちゃった人の話だったら別ですよ、賭けてる金が何億で、それを見て誰がまねをするんですかと。じゃあ何でダメなんですか、『ルパン三世』だって泥棒じゃんって。

――ははは、そうそうそう。

中谷　ねぇ？『ワンピース』だって海賊じゃん。海賊って言ったら国際問題ですよ（笑）。『名探偵コナン』なんて毎週人が死んでるじゃん（笑）。そういう意味で突っつきやすい作品だというのは自分たちは自戒しましょうねと、だけどその前に何で『カイジ』はこんなの面白いのかと、それをみんなで考察しようじゃないかと。そこにはね、「格差社会」、今やらなきゃいけない理由があるわけですよ。一億総中流時代が終わって、勝ち組と負け組が鮮明に分かれる格差社会が生まれました、その中で負け組だと思ってるのはあんただけかもしれない、あんたが自分で負けって決めなかったら負けてねえかもしれないじゃん。さあ、みんなでチャレンジしようよ！

――黒服の男みたいに（笑）

中谷　そうそう（笑）さあ、カイジくん、見ての通り限定ジャンケン！

――カイジは確かに最初どん底ですからね。

中谷　だから一発逆転をめざして、自分の持っている全てを賭けてどうにかやりきる。ニートとか言われている子達、そうした子達も何か一発やりたいと思っている。きっかけがないだけですよ。『カイジ』はそのきっかけをつかんで、最後に勝つか負けるかまだわかりませんけれど、ただ勝とうする力強さというか前向きさというか、そういうものをポジティブなメッセージとして送りたいなと思っているんです。それを見たときに、例えば「パチンコの沼」というところで、最後に玉が、1発四千円の玉が死ぬほど出るわけですよ、どーんと。あのときに、福本伸行先生はやはり天才だなと思ったのは、下働きするやつに「恍惚の下働き」と書いてあるんですよ。体言止めの言葉が本当にすごいなと思って。それを絵と音で表現したい。それは逆にアニメしかできないだろうと。でももしかしたらアニメじゃないかもしれないのが『カイジ』かもしれないし、逆に言うとアニメに足りないものを持っているのも『カイジ』だし、そういう意味ではうちのあそこの枠でやるって言うことがアイデンティティだと思っています。

――『カイジ』が一応ギャンブルとかを通り越した次の段階として、いろいろテレビで表現しにくいところもたくさんあるじゃないですか。指を切ったりとかですね、利根川発言も結構やりにくいと思うのですが。

中谷　うん、やばいですよね。

――「このクズめ」とか出すわけですか？

中谷　「クズめ」は出しますよ。だけど例えばね、人間競馬で人が落ちて死ぬじゃないですか。これって死ぬことが重要じゃなくて、本人が落ちたら死ぬんだと思うことが重要じゃないですか。そういうトリックは使いますよ。でもきりがないでしょ？って俺が言っちゃいけないんですけど（笑）。だからやるときには超考察して他の奴等よりもすごく議論を重ねて、やるためのコンセプトを考える。だから怒られても全然言い返せるというか、その向こうにある大切なものを表現したいんだと常に思っているんで。「ああしちゃ駄目、こうしちゃ駄目」と言っているプロデューサーがいると逆に嬉しくなっちゃうな。負ける気しねえなぁと（笑）。

――ははは。

中谷　違うんだもん、気合いが。事

なかれ主義とコンプライアンスは絶対に違う。それを忘れると、それこそアニメがダメになる。一番大事な何かを忘れちゃってる。大事な何かを忘れていませんか、それがうちの枠のコンセプトです。

――わざわざ事を起こすように聞こえるんですけれども。

中谷　うん、業界でたぶん気違いだと思われていると思うよ。放送禁止用語だけど（笑）。そういうのが好きなわけじゃなくて、そこにある熱さを伝えたいというか、本当に面白いものを探すとそういうものになっちゃう。

――『カイジ』は長いシリーズですが、成功したら、第二作、第三作もあり得るわけですか？

中谷　というか、もう決まっちゃっているんだよね。僕はもう最後までやるつもりですよ。

――最後までですか（笑）。ちゃんと「沼」もやるんですか？

中谷　いきなり「沼」を提案したら、これどんな気違いでも通せませんよ。いまやっと麻雀までは何となくOKとなったわけじゃないですか。今度、限定じゃんけん、EカードまでOKが来るんですよ。そのあとにこそっと、前回のシリーズの続きですって言って。市民権を得れば。勝てば官軍ですから。

主題歌とエンディングはあり得ないキャスティング

――『カイジ』は主題歌とエンディングも凄いですね。

中谷　うちがいかにガチンコかということがわかりますね。普通はタイアップじゃないですか。でもこの『カイジ』はすごい。萩原聖人と白竜ですからね。原作の第1巻に「未来は僕の手の中」ってカイジの部屋に張ってあるんですよ。これはブルーハーツの「未来は僕の手の中」という曲を先生が好きなんだというのを確認して、別の筋から萩原さんがブルーハーツのファンという話も聴いたので早速萩原さんに電話して「萩原さん、ブルーハーツの歌、歌ってよ」って（笑）。オープニングを萩原さんがカイジの声でいきなりばんとやる、それがかっこいいんだと言ったら、俺は俳優だと、歌を出したら問題があると。じゃあ、萩原聖人の名前で出さなければいいじゃんと。あくまで『カイジ』が歌っているというコンセプトで。それで焼鳥屋で名前を考えてたの。ブルーハーツに対抗する名前は何かなと思って、そこで思いついたのが、「レッどぼんチリーず」。略して「レッチリ」（笑）。でオープニングが萩原聖人、エンディングが白竜さん、普通キャスティングしないでしょ？

――不自然ですよね（笑）。

中谷　たまたまなんですけどね、僕は韓国が好きで、あるホテルでたまたま白竜さんがディナーショーをやってたんですよ。その歌にしびれちゃって。すごいな、この人と。『カイジ』と合うなと思って（笑）。帰ってきたらお願いするしかないな、と。おまけにエンディングの曲も書いて下さって。書き下ろしロックバラード。昭和の匂いぷんぷんみたいな。ぶっちゃけ、キャスティングフィーだけで数百万くらい赤字。しょうがないですよね。DVDメーカーに言ったんです、今回の作品は、儲けようと思ってはいけませんって。

――それにしても始まったら、見てる方はざわざわするでしょうね。

中谷　うん、もう俺がざわざわしていますから（笑）。

――カイジってすごく自分を重ね合わせやすいじゃないですか。だから毎回毎回感情移入して号泣しちゃいそうで。

中谷　号泣してほしいな。

――俺はまだまだ全力じゃない、気を緩めちゃうからダメなんだ、と。

中谷　そうそう。

――毎回透明な通路を落ちていく人ばっかりですからね。

中谷　石田って落ちていくキャラがいるんですけど、みんな石田になっちゃいけないんだと。

――下手をするとカイジより石田の方に感情移入しそうですね。

中谷　そうそう。だからチャンスじゃないけどやればできるっていうかね、しいて言えば、そういうメッセージみたいなモノを深夜でガチでできる。恥ずかしげもなくやる。これがかっこいいんじゃないかなと思ってるんですよ。

――今日はどうもありがとうございました。

■Profile

中谷敏夫

昭和43年5月生まれ。現・日本テレビ放送網株式会社　編成局映画センタープロデューサーとして同局のアニメ番組を手がける。平成4年に入社。手がけてきたアニメ番組は「アンパンマン」「お伽草子」「マスターキートン」「ルパン三世TVSP」「剣風伝説ベルセルク」「MONSTER」「闘牌伝説アカギ」「桜蘭高校ホスト部」「NANA」「DEATH NOTE」「ネウロ」「クレイモア」など。バラエティー番組「世界まる見え！テレビ特捜部」「週刊ストーリーランド」なども手がけている。



三条陸語る！

聞き手・文／前田　久・多根　清史　撮影／四宮義博

――さっそくですが、いよいよ第18話「古城に光る黒い眼」で、第5期『ゲゲゲの鬼太郎』にバックベアード様が登場しましたね。しかも初登場回では顔見せだけというのがいかにも大物妖怪っぽくて最高でした。

三条　ありがとうございます(笑)。あれは「ニアミス」というところがテーマだったんですよ。今回の『鬼太郎』も、これまでのシリーズ同様ロングレンジにシリーズを展開していこう、という話が出ているので、各キャラクターの勢力図はちょっとずつ明かしていこうと思いまして。

――あの回では、「鬼太郎がかわいい女の子に弱い」という話が外国にも知れ渡っているということになっていましたが、その辺りも第5期ならではの連続性を感じますね。

三条　ネコ娘がそれ以前の話数から具体例を挙げてそこを責めますからね。鬼太郎も思い当たるところがあってギクッとなったりするし（笑）。そういう定型のギャグパターンをちょっとずつ過激にしたりするところも、やはり今回のシリーズで意図的に盛り込んでいるところです。

――なるほど。なんだか今回の『鬼太郎』で少女と交流するストーリーが多いような印象を受けるのは、定石で狙ってらっしゃるんですか？

三条　少年とか青年のキャラクターが決して出ていないわけではないんですけどね。それどころか、キャラの男女比率で言うと、シナリオライターは均等に出していると思うんですけど、やはり少女のキャラクターがかわいく描かれ過ぎていて目立つということに尽きるのかなと（笑）。

――キャラデザの上野ケンさんの功罪ですよね。ちょっと神がかり過ぎている（笑）。

三条　艶が出ていますよね。でも画面に艶があるのは5期のいいところかなと思っています。

――シリーズの連続性という点では、登場人物に2、3回登場しているひとがいますよね。妖怪が社会現象になりつつある雰囲気を出すための重要なキャラクターたちがいる一方、漫才コンビの「タロウズ」みたいなネタ的なキャラが思わぬところで再

登場したり。

三条　そこはシナリオライターのあいだで面白がっているところがあって、お互いが育てたキャラをほかの人がまた育てていく、みたいな状況になっているところがあるんです。ライター同士のチームワークは今非常にいいと思います。

——お互いがちゃんとお互い仕事を見ながら仕事している感じですよね。とにかく本当に、ペース配分や伏線がよく考えられている。

三条　5期ではキャラクターの横並び感を見せたいと考えているので、そのためもあるんですね。妖怪横丁に住んでいる鬼太郎の仲間たちのチームがあって、世間に存在している妖怪たちがいて、ぬらりひょんチームや西洋妖怪チームがあって、それらがそれぞれテリトリーをもってたくさん存在している、という雰囲気を出したい。視聴者のみなさんに、その勢力図を順番に頭に入れていってもらえたらいいな、と思っています。

——そうした意識が、今回の鬼太郎が能力が制限され気味で、その代わりに仲間が活躍する展開を生んでいるんでしょうか。

三条　そうだと思いますね。番組が始まる前に、ねずみ男、砂かけばばあ、子泣きじじいといったこれまでのシリーズでキャラクターが出来上がっていて、ある種いじりづらいキャラに関してはあまり触らず、その分、ネコ娘やぬりかべ、一反もめんといったこれまであまりキャラが立ってこなかったキャラに関しては性格付けをやろう、という方針を決めたんです。特に一反もめんとぬりかべって、無機物的なキャラクターで、ぬりかべは力持ち、一反もめんは空を飛ぶ、みたいな単純な性格付けに終始しちゃっているところがこれまでのシリーズではあったように思うんです。それで、ぬりかべの家族の話（第13話「奮闘！ぬりかべ用心棒」）と、一反もめんの女の子との交流の話（第4話「男！　一反もめん」）を書いて、今回のシリーズからの性格付けをしよう、と。一反もめんに関しては、セリフの多いシナリオを書いた後で配役が八奈見乗児さんに決まって、ちょっと焦ったりもしましたが。『祝（ハピ☆ラキ）！　ビックリマン』の現場で、八奈見さんはちょっとでも長いセリフがあると「長いよ～」って僕のことを責めるんですよ(笑)。あの回は、ベテランの方の芝居でアフレコ現場に緊張感が走りました。でもおかげで、5期はちょっと今までと変えて工夫していると視聴者さんに感じていただける出来になったと思いますけれど。

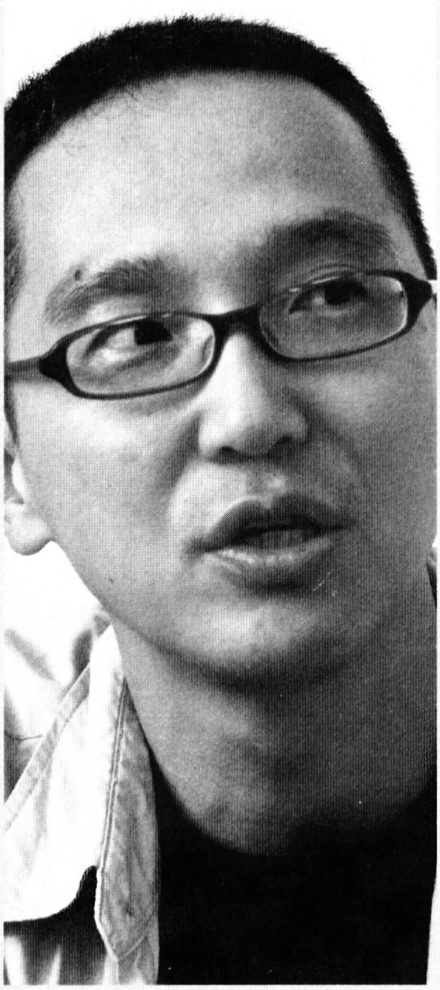
——今回のシリーズではねずみ男の悪事が大人しくなっているようにも感じるのですが、それはキャラクターのバランス配分の問題なんですね。

三条　あとは時代性の問題もあります。もともとねずみ男は「高度成長期のエコノミックアニマル的な日本人」という、一九六〇年代から七〇年代にかけての時代性を背負った最新鋭のキャラクターとして、原作でも非常に完成度が高いキャラなんです。なので、新規のテコ入れみたいなものをただでさえ受け入れづらいキャラクターなんですけれど、それに加えて、『ドクタースランプ』や『ドラゴンボール』に代表される、80年代には笑って許せた、頭を拳銃で撃ち抜いても「頭撃たれちゃった！」で済ませるような過激なギャグが90年代あたりからは受け入れ

■profile

三条 陸（さんじょう りく）

元々はアニメの脚本家であったが、稲田浩司とコンビを組み、『DRAGON QUEST -ダイの大冒険-』の原作を担当。近年は、再びアニメ業界に戻り、『ガイキング』『ハピ☆ラキビックリマン』『ゲゲゲの鬼太郎』などの脚本を手掛けている。



三条陸 語る

られなくなったんですよね。だから、ねずみ男をそういうエネルギッシュな行動をとるキャラクターとして描くと、現在の子どもたちにはただ気に入らない奴と思われてしまう。逆に言うと、今の子どもたちがエネルギッシュじゃないんですよね(笑)。だから、鬼太郎が今回クールなキャラクターなので、どっちかというとメンタルなところをみせる、リアリティーのある人間像としてじわじわ描いていくようしようと思っています。やはり、彼は鬼太郎に対するカウンターキャラだと思うんです。物語の中で起こる善悪の対立や、妖怪と人間のあいだの問題を、一番視聴者がリアリティーを感じられるような言葉に変換してしゃべる、渋いナビゲーターみたいな。そういう立ち位置が僕としてはカッコいいんじゃないかと思っていて、クライマックスにきたときになんかうまいところを持って行ってあげられたらいいな、と。

――そうした現代の子どもたちへの三条さんの問題意識が、助けてもらいたいときに「助けて!」ときちんといえない子どもが登場する、第16話のゲームにはまった妖怪の話に出ていたと思います。

三条　最近の子どもは本当に助けを求めて叫べないんですよね。そのまま犯罪に手を染めたり、友達を傷つけたり、あまつさえ自殺したりする。僕らの世代からすると予想外のことです。カードやゲームというガジェットも含めて、あの回は今の時代の鬼太郎らしさを、妖怪の行動と合わせて上手く出せた気がしています。あそこに描いた子ども像は、親としてのリアルな体験でもありますしね。ただ、あそこに描いたような子どもたちの姿を単に批判するつもりはないんです。ただ現実を書いただけで、そういうことを作品に書いておくと、この番組が浮き世ばなれしたことじゃなく、自分たちと地つながりの話だ、ということが観ている側に伝わるんじゃないかなという。実際に、観た知り合いからも、あの回の子ども描写がショックだった、とか、生臭かった、という意見をたくさんもらいましたし。あれはめったに子供向けアニメでは出て来ない光景だったと思うのですよ。

――親たちがあまり見ようとしない子供たちのリアルな部分でしたね。

三条　ただ、重要なのは大上段にそれを作品のメインに据えないということと、毎週あんな話をやらないということです。いいテーマでも毎週やられるとたぶん誰も見てくれなくなると思うので。2、3カ月に1回くらいのペースで入ればいい。そしてそれをメインテーマにはしない。やはり子ども目線というのを外しちゃうと、『鬼太郎』という作品は駄目かなと思っていて。大人だけ楽しめるようにできているものを子どもが楽しむことは不可能ですけど、子どもが楽しめるように直球でつくったものを、大人も違う楽しみ方ができるというのは可能なので、やはりまず子ども目線で楽しいものを作ってから、あとはスパイスとして大人が楽しめるものを考えた方がうまくいくかな、というのがあるんです。自分がアニメを観ていて、子ども向けの娯楽としてしっかりできていて、大人が観ても燃えられるとか、突っ込みどころが面白い、みたいな作品が一番楽しいですし。対象をピンポイントにした作品はちょっと楽しめない。

『ビックリマン』は正気じゃない!

――その意味では『ビックリマン』も、あくまで子ども向けの枠は崩さずにとんでもないことになっていますね。三条さんの脚本の回ではないですが、第33話「さらば温泉の日々



■DVD Release
ゲゲゲの鬼太郎　3巻
10月21日発売
2,940円（税込）
大好評放送中のTVシリーズ
第6話「大パニック!妖怪横丁」第7話「燃えろ! 目玉おやじ」第8話「宿敵! ぬらりひょん」の3話収録。
（続巻毎月リリース）
発売元：ハピネット

■DVD Release
「ハピ☆ラキ！ビックリマン Vol.8」
10/21発売
6,090円（税込）
第29話、第30話
第31話、第32話
の4話収録
発売元：東映ビデオ

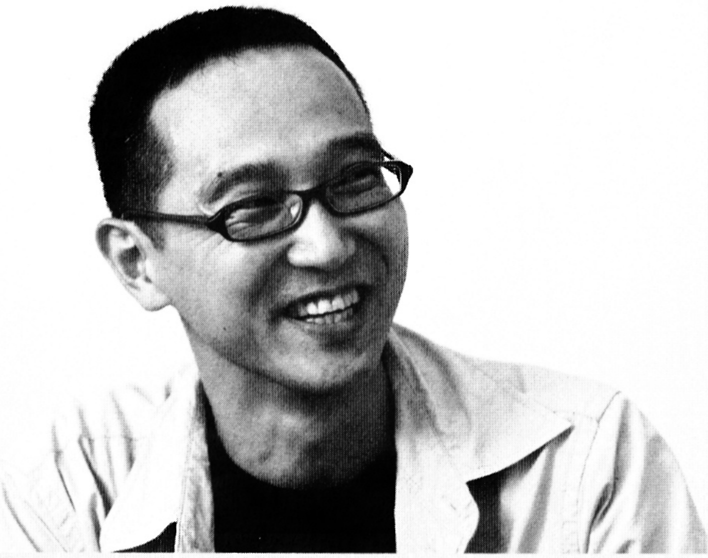


…ブラ〜ッとグルメ秘境旅」の「マトバロボ　ラ☆キーン」が登場するくだりは面白かったです。

三条　アレはかなり僕が仕込んだんですよ（笑）。あの回を担当した戸塚（直樹）くんが元ネタの『マグネロボ　ガ・キーン』を知らないと言うので、「こういうものだ！」と僕がラフ画とか描いて教えてあげたりして。ところがガ・キーンの合体プロセスを何度口で説明しても分かってくれないんですよね。「このマークみたいなところに乗るんですね？」「違うんだ、合体してクルクル回ったらそのマークになるんだよ」「マークになるって意味が分かりません！」って具合で。実際の映像で観て、戸塚くんは衝撃を受けていました（笑）。

――そうでしょうね（笑）。そもそもなぜ『ガ・キーン』のパロディを？

三条　十字架天使の妄想コーナーを話の中に入れることが決まったとき、そこではいろいろなジャンルの話をやろうという話になったんですね。で、恋愛ものとか時代ものとかいろいろ先にやって、あと残っているのはSFだろう、みたいな話になったんですけど、でも『スター・ウォーズ』みたいなSF映画ノリだとたぶんとっつきにくいよね、と。じゃあどうしよう？　ロボでいいじゃん、そういえば、俺たち『ガイキングLOD』のスタッフじゃん！　と（笑）。あとはもう、十字架天使がヤマト王子とイチャイチャしたくて考えた小説という設定なんだから、男女のペアを出さなきゃいけない、なら『ガ・キーン』しかないだろう、と話が進んだんです。そこで、たまたま別件でコロンビアミュージックエンターテインメントの音楽PDさんとお話をしていたときに、東映アニメーションのPDの櫻田（博之）さんと「ラ☆キーン」の話を雑談っぽくしたんですね。そうしたら雪だるま式に話が大きくなって、『ガ・キーン』の主題歌を歌ってらした水木一郎さんと堀江美都子さんを呼んでいただけることになったんです。



――なるほど！　あの回って本当に『ガイキングLOD』のスタッフがノリノリで、精魂込めてやっていますよね。

三条　フェイスオープンのカット割が『ガイキングLOD』のときとまったく同じでしたからね。大塚健さん本人ならではということで（笑）。

――あとはやはり、井上敏樹さんが脚本を書かれた37・38話の「六つ墓村」の回（「悪魔が来たりてゲ〜ロゲロ！　六つ墓の呪いじゃ〜っ!!」「銀田一最後のミステリー！　この結末だけは話したくなかった…」）は最高でした。同じく井上さんが書かれた『ガイキングLOD』の24話（「戦場を駆けるピンクのカバ!!　アイドルは誰だ？」）と同じで、後のストーリー展開に絶対に影響しないような設定にしておいて、好き勝手やっている。

三条　『ガイキングLOD』のときは、基本がロボットアニメでバトルものだったのでギャグ回を、今回は基本がギャグアニメなのでシリアスにホラーっぽい回を、という切り替えも絶妙ですよね。『LOD』の24話はやはり超絶に全体の話から浮いている部分もあって、若干スタッフからとまどいの声も出たんですけど、そこで慣れていたので今回は皆分か

ったもので、ノリノリでやっていたという。しかし『ガイキングLOD』のときも、皆がおかしくなっている中、ヴェスターヌだけは正気だったのは、シナリオ全部読んだ結果、ヴェスターヌが一番まともな女だと思ったからだ、と井上さんはおっしゃってたんですけど、今回も横溝正史の『犬神家の一族』をパロディーにするとなったら、野々宮珠世にあたるヒロイン役が悪役ポジションにいた氷ミコで、本編でヒロインキャラのはずの十字架天使がヒロインをいじめる悪役に回っている。これは後の展開と重なっていて、井上さんのキャラクターの底を見抜く目はやはりすごいと思いましたね。

――『ビックリマン』の1話完結のメリットを生かした持ち味の出し方は、他の方々も素晴らしかったですよね。

三条　またすごいシオリオライターさんばかり参加されてますからね。浦沢義雄さんと井上敏樹さんと富田祐弘さんがひとつの番組に同時に参加されたことは今まで例がないらしいですから。

――カルト脚本家と名高い浦沢さんに、特撮やアニメで数え切れない代表作がある井上さん、そして過去の『ビックリマン』のアニメでシリーズ構成を務められた富田さん、と錚々たるメンバーですよね。

三条　このお三方にシナリオを書いてもらってシリーズ構成をしたということは、僕の中でも脚本家としてけっこうな箔になったと思っています。普通できないですよね。加えて、『鬼太郎』で一緒にやっている長谷川圭一さんまでいたんですから。

――考えれば考えるほどすごい。

三条　だから僕が隅沢克之さんのあとを受けてシリーズ構成をやると決まったときに、皆さんにまず「メインの話は僕が進めておきますから、みなさんは最低限の縛りだけ守っていただけたらあとはご自由にどうぞ」って言いましたけどね（笑）。

――（笑）。そうして遊びを入れていく余地があるのも、『ビックリマン』というコンテンツが昔ながらのものでありながら、きちんと今の子どもに届く力を持っているからというのもありますよね。シリアスさと笑いのバランス感覚がすごくいい。

三条　そうですね。「ビックリマンサーガ」みたいな部分があって、それはメイン回でやっておいて、それとは別のベクトルとして笑いの要素が入れられる。最近のアニメではバラエティーがあるギャグアニメ番組って少ないように思えて、それを今の子どもたちに見せたかったんですね。だから実験的なショートコーナーをいっぱいつくったりして、バカなことを徹底的にやってみているんです。『ガイキングLOD』はスタートはかなりオーソドックスにつくっていて、三大魔竜編ぐらいからだんだんエンジンがかかってきたというか、今の東映アニメーション作品のバトルアニメ的な魅力の出し方をつかみ始めたところあったんですが、『ビックリマン』はギアが入るのがはるかに早かったですね。1クールを過ぎたあたりからもうつかめてましたから。

――主人公の聖光ゲンキがただラッキーなだけのキャラかと思わせておいて、実は熱いところのあるキャラクターなのもいいですよね。

三条　幸運はたしかに持っているけれど、止まっていては幸運は来ない、ハチャメチャなことでもモーションを起こしているからいい結果が出るのだ、というのを彼のヒロイズムに据えているんですね。それで普通の棚ボタで得をする主人公とは違った色気が出たかな、というふうには自負しています。

――登場人物も多い中、ちゃんと彼が主役になっているのもすごい。

三条　サブキャラクターが強烈なキャラばかりの中、ゲンキと彼の親友の聖太子ジェロをどう立てていくかということは最初から常に考えてきました。クライマックスにおいては、ゲンキとジェロの二人の関係論にすべてが集約していく話になるので、そこを楽しんでいただけてたらな、と思っています。本当に今、「燃えつき症候群」じゃないですけど、ちょっと『ビックリマン』をやり終えてどうにも体にムチが入らない状態ですね。それだけ最後は出し尽くした気がしています。このインタビューが載るころには、きっと最後の数本を観たみなさんの間で大変な騒ぎになっていると思いますから。三条陸が神と称えられているか、変態と罵られているか二つに一つで（笑）。それくらいはじけ切った。『ガイキングLOD』のラストの時でもそんなにはじけ切ってなかったぞ、というくらいのはじけを見せましたよ。何かあって自分がくたばって、もしシナリオ集が出してもらえるとなったら、絶対『ビックリマン』の45話を入れておくように、と言い残すぐらいですね。あれはちょっと正気じゃない一品だと思っています。

——実際シナリオ集は発売されないんでしょうか。無茶苦茶読みたいですが。

三条　まだまだ、そんなキャリアじゃないですよ（笑）。といいつつも、僕はこの2年間で50本ぐらい書いているんですよね。のっけからどれだけ書いてんだっていうね。

——2週間に1本ペースで書かれてる！　それでアフレコにも立ち会われているというお話ですから、週刊連載並のペースですね。

三条　本当にそうですね。『ビックリマン』に関しては終わってから気付く喪失感で、いかに自分が心血を注いだかが今さら伝わってきている感じです。

『鬼太郎』は200話を目指します！

——その出し切ってしまった喪失感を埋めるような新作はどうでしょう？

三条　新作やりたいですけどね。なんかチャンスがあればですね。

——鬼太郎はどれくらい続くんでしょう。最初にロングレンジと伺いましたが。

三条　だいたい、「鬼太郎」シリーズはいつも100話以上続きますからね。ただ、逆に2年以上続くシリーズもなかなかないんですね。それくらいの話数をこなすと、水木先生の描かれている妖怪だとか、原作のストーリーの主だったところを消費しきっちゃうんです。『鬼太郎』をやることの弱点はそのあたりにあって、今回、蒼坊主とかココンみたいに、キャラクターをいろいろ充実させたり、これまで目立たなかったキャラクターを立ててみたりしているのは、同じ妖怪と何度か戦っても、主役になっている妖怪横丁のメンバーが違うから楽しめる、とかいう形になることを狙っているんです。150話、200話とやれるような『鬼太郎』、妖怪たちがただ消費されるのではなく蓄積されていく『鬼太郎』みたいなものを構築できたらいいな、と。まずはとにかく150話の壁を越えたい。今回の願望というか、夢です。その一方で、また『ガイキングLOD』『ビックリマン』と続いてきたメンバーでもう一回盛り上げたい気持ちもあるので、どうしたらいいのやら（笑）。まあ、実は『鬼太郎』の方に、ちょっとだけ『ビックリマン』で培った要素がじわじわ入り込んでいくことになりそうなんですけど。



——続けることで越えられる壁ってありますよね。水木先生の『悪魔くん』とか他の作品とのクロスオーバーなんてどうでしょう？

三条　そういう水木ワールドみたいなつくり方もできますし、普通にバックベアードのもくろみが分かりつつ、普通に彼ら西洋妖怪たちと鬼太郎たちが戦っていくだけでも十分に2年ぐらいもつようなスピード感で話を進めてはいます。そこに読みきり制のストーリー展開の良さというのが生きてくるんですね。そこはまた、もう少しストーリーが進んでから話を聞きに来て下さい（笑）。

——こちらこそ、是非よろしくお願いします！

三条　『ビックリマン』の最終展開を観たら、絶対そっちに関してももっと話を聞きたくなると思いますから。そう断言できるくらい、最後の数本はとにかくすごいですよ。

——本当に次号で改めてお話伺いたいと思います。そのときには次回作のお話もボチボチと出ていると本当にいいのですが（笑）。

三条　そんなペースじゃ本当に死んじゃいますって（笑）。

【次号、本当に三条さんのインタビュー企画は続きます!?】

ネコ娘・その変化・その愛

日曜日9:00
フジテレビ系
で放送中
早起きして見るべし！

文／前田 久



　筆者は子供の時分に第3期『ゲゲゲの鬼太郎』が直撃した世代である。というわけで、ヒロインといえばアニメオリジナルの夢子ちゃんを真っ先に連想し、ネコ娘というとどうも印象が薄い按配だった（改めて今観返すと、三田ゆう子声で純情な下町ヤンキー娘といった具合の三期ネコ娘や、その後、荒木伸吾と姫野美智という『聖闘士星矢』でおなじみの当代きっての美形描きアニメーターによって描かれた、原作に近いラインなのに妙に色っぽい4期ネコ娘も味があるのだけれど）。そんな履歴に加えて、美少女ゲームでおよそアニメファンとしては余計なキャラクターの記号性を愛でる審美眼を無駄に鍛えられた現代オタクであるところのワタクシが、5期『鬼太郎』のネコ娘にはメロメロ。夢中なのである。キャラデザが発表になった段階で一回、動いている姿を初めて観たときに一回、そしてたびたび繰り出されるコスプレの波状攻撃に常に新鮮な刺激を受けっぱなし、という状態だ。どんだけー。以下ではその理由をくだくだしく語らせていただこう。



　そもそも伝説は1話からあっさりと始まっていたのだった。今野宏美ボイス！　4期の西村ちなみボイスも超くせになりそうなスイートさ加減ではあったのだが、今野ボイスも思わず胸がセンチメンタルにグラフィティを描いてしまうくらい甘い声で、キレる声すらどこか涼やかに響くのでありました。そんなキャラが鬼太郎にデレデレ。この時点で理性が限界を突破しかける。

　しかし、真の伝説は2話以降に幕を開けてしまうのだ。

　2話冒頭、鬼太郎が商店街で買い物をしているシーン。現代風俗を巧みに織り込む「鬼太郎」シリーズらしい、静かな名シーンだと思いきや、そこに突然現れる携帯電話のキャンギャル姿（ヘソ出し！）のネコ娘。

……ありえない！

　本誌前号のインタビュー時にうかがった話によると、これはこの回の脚本を担当された三条陸氏がさりげなくト書きで指示したものらしい。グッジョブ！　そうして外されたタガは、もともと『まもって！守護月天』などで鍛えた熟練美少女絵師である、本作のキャラクターデザイナー・上野ケン氏のハートにも火をつけたに違いない。3話では、ヴァイオリニストに扮するためのサマードレス姿。5話では映画撮影のためにカツラまで付けての町娘和服姿。7話では花火大会での浴衣姿と、バイト先での警備員姿の2本立て大盤振る舞い。9話では場末のラーメン





屋店員として三角巾にエプロンを着用、頭の上からラーメンを掛けられるというひどい仕打ちで、良質な怪談仕立ての秀逸な納涼エピソードに絶妙なアクセントを加えていた。10話でもラーメン屋店員を継続していたので、そのまま定着するのかと思いきや、11話ではテレビ局のADとしてラフなスタジャン姿を披露。13話では、敵から毒を受けたぬりかべを看病するために黄色いエプロンを着用して、思わぬ母性的な側面を発露したりと魅力はとどまるところを知らない。

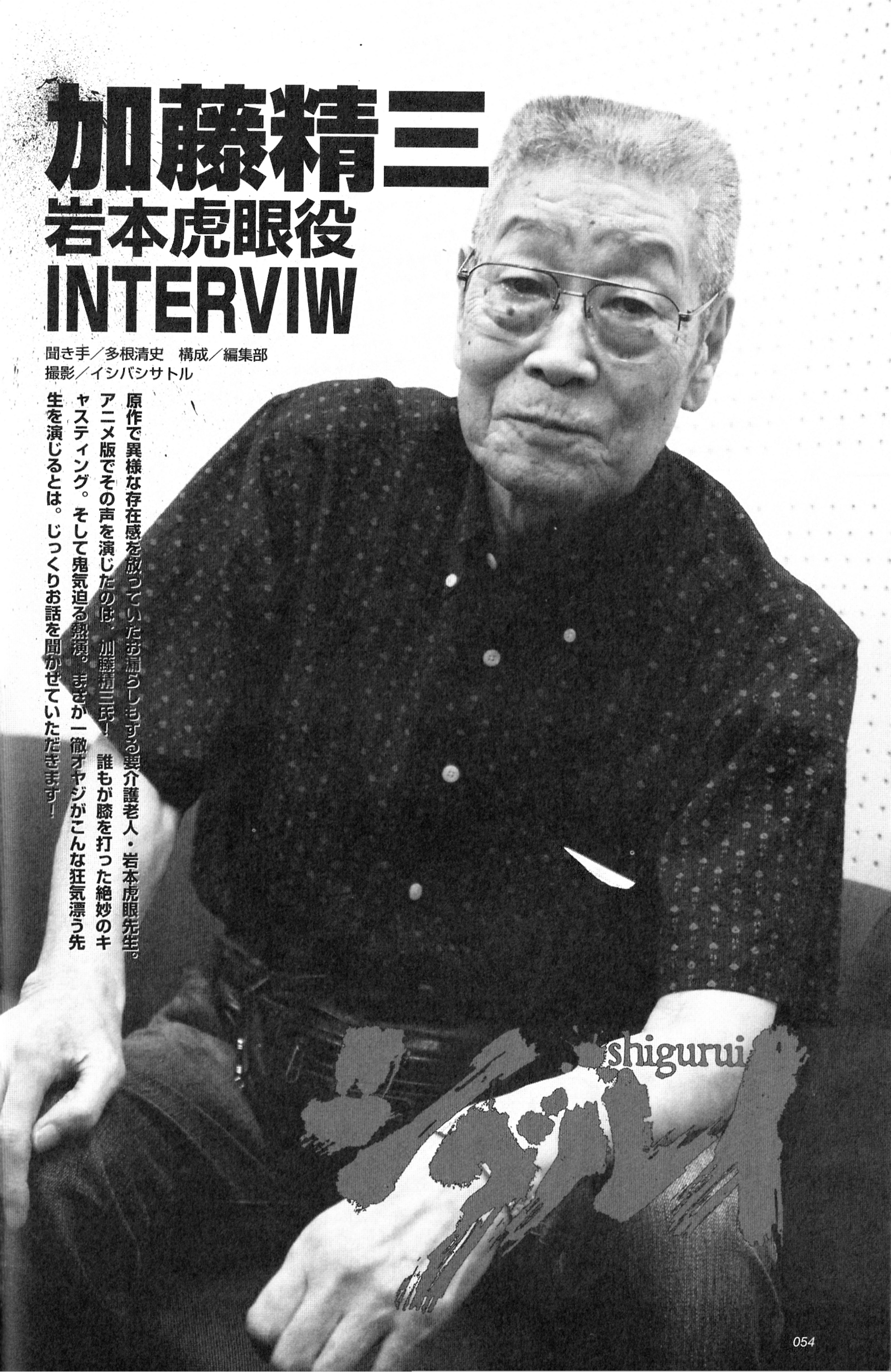
　こうしてググン熱量を増していく魅力のマグマが、ビッグバンを引き起こす瞬間がやってきた。16話、満を持してのネコ娘がメインの回で披露された、ゴスロリ服である。その前のセーラー服姿もやばかったが、こっちはさらにやばい。しかも着用する舞台は、ネコ娘ファンのカメラ好きの皆さんを前にしての撮影会とくきた（妖怪退治に協力してもらった報酬なのだ）。……恐ろしいことに、この格好をする物語上の必然性あんまりないんですよ!?　ファンサービス最高！

　そこでひとつ頂点を迎えつつ、まだまだネコ娘のコスプレは続く。18話では鬼太郎のドイツ行きに付き添って、今度はやや華麗なたたずまいのドレスを着用。19話では河童相撲のために衝撃のビキニまわし姿を披露（この回は野中藍ボイスの幼女が頬を紅潮させてはしゃぎまわったりと、全体的にテンションとクオリティの高さが狂ってるので必見）。21話では大学の購買部で地味エプロンをまたもや披露。そして23話では待望の水着！近日披露されるという「根古宏美（ねこひろみ）」名でのバスガイド姿にも期待大だ。また10月21日の放送にサプライズか……。

　最近では、豪華な配役と秀逸なデザインのゲストヒロインたち、21話での大プッシュで熱烈なファンを生んだろくろ首姐さんなどなど、強力なライバルが「鬼太郎」シリーズ最強ヒロインの座を狙っている様子ですが、ワタクシはネコ娘を圧倒的に支持します。そして、歴代鬼太郎の中でも特にネコ娘につれない5期鬼太郎が、いつかちょっとは振り向いてくれることをモニターの向こうから切に願う次第でありました。だって、やっぱり健気で元気な女の子はいつだって最高ですけんね！

加藤精三
岩本虎眼役 INTERVIW

聞き手／多根清史　構成／編集部
撮影／イシバシサトル



原作で異様な存在感を放っていたお漏らしもする要介護老人・岩本虎眼先生。アニメ版でその声を演じたのは、加藤精三氏！　誰もが膝を打った絶妙のキャスティング。そして鬼気迫る熱演。まさか一徹オヤジがこんな狂気漂う先生を演じるとは。じっくりお話を聞かせていただきます！



虎眼先生、名場面集





――本日はお目にかかれて光栄です！　『シグルイ』のアフレコは今日で終わられたわけですが、作品全体を通して、『シグルイ』という作品、ないしは加藤さんが演じられた虎眼先生という役柄に対して、加藤さんのご感想、あるいはどんな感触だったか、お教えいただけますでしょうか？

加藤　〝凄まじい〟という一言ですね。僕、こういうのは、初めてですよ。今までに時代物の作品がなかったわけじゃないんです。古くは『サスケ』とかね、いろいろありましたけれども、非常にきれいごとで終始しているわけです。ところがこの『シグルイ』っていうのはR-15なわけですけど、そういう部分を除いても、何か凄まじいものを感じますよね。

――虎眼先生というキャラクターは、狂気に満ちた老剣豪であり、「曖昧」と「正気」の間を行き来する難しい役柄だと思いますが。

加藤　いや、そんなことはないんですけれどもね。ただ、音響監督の本田（保則）さんの要求といいますか、注文が非常に普通のアニメとは違いますよね。

――それはどんな部分なんでしょうか？

加藤　声を出すとき、普通に出すと「もっと抑えて」って言われるんです。僕らの常識とはちょっと違う、いわゆるウィスパーに近いような発声の仕方なんですよ。だから、声を張り上げるようなことは一切ない。「これでいいのかな？」って思ったりもするんですけどもね。

――加藤さんが演じてきた役柄は、普段はだいたい怒鳴り声をあげるキャラクターが多いんですけど、虎眼先生は怒鳴らないだけ怖いですよね。

加藤　そうですね。

――虎眼先生は、長い年月の間、剣の修行を積み、人を殺し、人に騙され、そういう過去を全部描いているわけではないのにそれを端々に感じさせるキャラクターです。しかも曖昧と正気の合間を生きている。これは声だけの演技とはいえ、やはり演じる側が人生をある程度背負っている、年輪を重ねた方じゃないと、表現しきれない役なんじゃないかなと思ったのですが。

加藤　そんなことはないよぉ（あっさりと）。

――ガクッ。そういうものですか？（笑）

加藤　わははは。そんなにたいした人生じゃないんだ（笑）。

――その、ボソっとおっしゃるところに、またちょっとシビれてしまうんですけど（笑）。

加藤　でも、そういうことをやるのが商売なんだからさ。もちろん、大前提として声が合う、合わないというのはありますよ。だからキャスティングされるわけで、でもそこで選ばれた声優は、やっぱりそれなりにやっちゃうんじゃないですか。わははは。

――たとえば声質さえ合っていれば、20代の声優さんでも70歳の老人の役が演じられるということなんですか？

加藤　やるでしょう、うん。それなりの勉強というか、訓練をしていればできるでしょう。20代だから、60、70の老人の役はやれませんってことじゃ、通用しないわけだからさ。逆は無理ですよ。60、70の人がティーンエイジャーの役をやれっていうのはね。女性だったらできますけれどもね。いまだに清水マリなんてアト

ムをやってるんですから（笑）。
―スタッフから虎眼先生という役柄については、どのような説明があったのでしょうか？　曖昧と正気を行き来している狂気に満ちたキャラクターです、という説明だったわけですかね？
加藤　そうそう。それでなきゃ、わからないよ。何でこうなってるの？っていうことになっちゃうから（笑）。
―ただ、その説明を受けた上で役に臨まれたとき、脚本をご覧になって、加藤さんが想像していたものを超えていた、ということはありましたか？　お漏らしをする老剣豪、というアニメ的な常識を超えたキャラクターなわけですが。
加藤　いや、そんなことないですよ。そういう人も当然いるだろうし、歳とってくれば、そういうアレもあるでしょうからね。今だってそういう人もいると思うんですよね。
―ああ、そうですよね。
加藤　今は、昔と違って吸収するような便利なもんがあるし（笑）。
―あはははは。今はお漏らしがバレないだけなんですね。
加藤　だから、下へ落っこちるってことはないでしょうがね、うん。でも、たしかにあの虎眼っていうのは、普通の人とは違うからね。だから、普通の人が歳をとって呆けていったら、別に珍しくもなんともないんだけどもさ。だけど、正気になったときの物凄さってものもある。それが呆けて、こうなっちゃう。その格差が凄いですよね。
―作品を見ていると、虎眼先生がこの時どうくるのか、どう出てくるのかってのが、いちいちハラハラしながら、やはり見ているんですけれどもね。
加藤　そうかなぁ？
―いやいや、みんな、虎眼先生が主役だと思ってますよ！



加藤　えへへへ（照笑）。

衰え知らずの声の原点は……？

―加藤さんは今、80歳とお伺いしておりますが、このお年でこれだけの声を出される声優さんは、他にいないんじゃないですか？
加藤　いや、そんなことはないでしょう。まだいますよ。
―まだ現役で頑張っている声優さんはいらっしゃいますが、加藤さんは昔からずっと声を張ってらっしゃって、それが変わってないんですよ。
加藤　いやいや（照笑）。
―声の張りを保つようなトレーニングなどはされているんですか？
加藤　何にもないんですけれどもね。
―何もされてないんですか！　ホントに豪傑のような声を保っていらっしゃることが、僕らとしては非常に嬉しいんです。
加藤　いやぁ、そうかなぁ？　わははは（照れまくる加藤さん）。
―若い頃から今のように威厳のある声だったんですか？
加藤　そんなことないですよ。この声ってのは、自分で意識して鍛えたわけではないんですが、大きな声を出す練習というのはしたんですよね。養成所にいた頃、強制的にやらされたんですよ。あと、戦後すぐ、うちの親父が近所の人に誘われて謡（うたい。能の声楽部分を発祥とする芸能）を始めたんですよ。で、ある日、謡の先生が家に来たんです。僕の家は焼け残ったものですから、座敷に近所のおっさん連中が集まって謡をやっていた。僕はちょうどそこに学校から帰ってきてね、「何だ、あの声は」と驚いたんです。先生の声が惚れ惚れするほど凄い声だった。いっぺんに魅了されて、即弟子入りしたんです。

――そこに加藤さんの発声の原点があるわけなんですね。

加藤　うん。だから、それが影響しているかもしれない。でも、原点だなんて、そんな大げさなものじゃないですけどね。

メガトロン大帝が若手声優に物申す！

――では、今までずっと自然体でやってこられたということですか？　タバコは喫われるようですが。

加藤　うん。でも、僕は酒がダメなんですよ。昔、どういうわけだか10年間ぐらいだけ飲んだことがあるんです。でも、それ以前っていうのは、もう全然。今と同じで、酒が嫌いだったんですよね。それが、何かのきっかけで飲むようになっちゃって。

――やっぱり飲みに行くときは、声優仲間だったり、一緒に仕事をしている方たちと行かれるわけですか？

加藤　そうそう。昔はね、今もそうかもしれないですけれども、収録が終わって、お疲れさん、ってなったら、みんなそのまま飲みに行ってたものなんですよ。その10年ぐらいはそれに混ざってたんですけど、やっぱりあんまり酒が強くないらしいんです。

――加藤さんは酔うとどうなってしまうんですか？

加藤　はっきりとしたパターンはあまりないんですけど……説教マンになるらしいんです（笑）。

――おおっ！　それは共演者に対してですか？



加藤　メンバーによるね。だってゲンやん（玄田哲章）とか、そういう連中とやっているときには、別に不満もないし和やかにやってるしさ。ところが、違う番組でなんか若い子とかが来て、態度が悪かったりするとさ。別に挨拶をしないとか何とかということじゃないんだよ。仕事に対しての態度っていうかな。そういうのがね、何かこう、見てて「この野郎め～」って（笑）。それがあるんですよね。

――具体的には、どんなことなんでしょうか？

加藤　自分が出る場面、出番までに時間があったりしたときに、編み物をしていたりとかね。

――あははは。

加藤　居眠りしていたりとかね。そりゃ、勉強とか何とか、そんな大層なことを言うわけではないですけど、でも、やっぱり仕事に来てるんだから、全く仕事と関係のないことをスタジオでやるな、って僕は言いたいのさ。

――それはごもっともです。

加藤　そういうのを見てると（説教が）出ちゃうんじゃないかな。たまたま酒の席で一緒になっちゃうとね（笑）。

――でも、今はお酒を飲まれないわけで、もうお説教をするようなことはなくなったんでしょうか？

加藤　ないですねぇ。まともなときにそんなこと、言えるわけないじゃないですか（可愛らしく）。

――いやいや、ガツンと言ってもらいたいですよ！　それでは最後に、これから『シグルイ』を観る読者に、どういう部分に注目してほしいか、加藤さんなりのポイントをお教えください。

加藤　僕からしてみれば、虎眼の剣の使い方、斬り合いの様子なんかがどう描かれてるか、すごく興味深いですよ。時代ものの小説なんかでは、斬り合いの様子が書いてあると、それを読みながらイメージして、「ああ、こうなったのかな？　こう斬ったのかな？」って思うわけですけど、それをアニメでどういうふうにやるんだろう、って。その部分を観てもらいたいですね。

――ちなみに次の出演作品などは、もう決まっているのでしょうか？

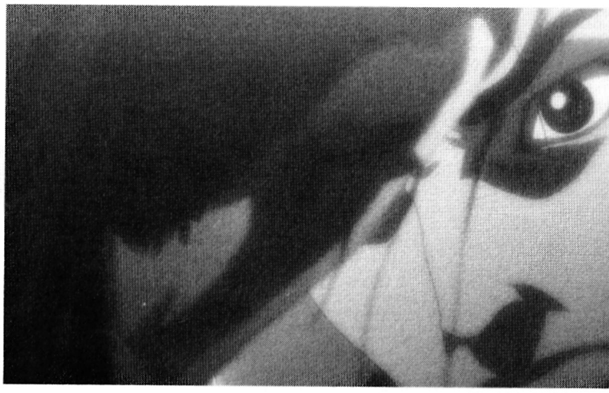
加藤　ないですよ、そんなの。わははは。

――そんなこと言わないでください！（笑）　本日はありがとうございました！

■profile

加藤精三
（かとうせいぞう）

アニメ「巨人の星」での星一徹役はあまりにも有名な声優界の重鎮。アニメではほかに「陽だまりの樹」(井伊大老役)、「サラリーマン金太郎」(三田善吉役)、「忍たま乱太郎」(木野小次郎竹高役)、「獣兵衛忍風帖」(闇泥役）などに出演。

狂気と曖昧の間合い

あの原作をどうアニメ化するのか。それ自体が冒険ともいえた『シグルイ』。実際、アニメ化された『シグルイ』は静と動の中で見事に狂気と残酷描写をやってのけた。いまいちど、アニメ『シグルイ』を振り返る。 文／多根清史

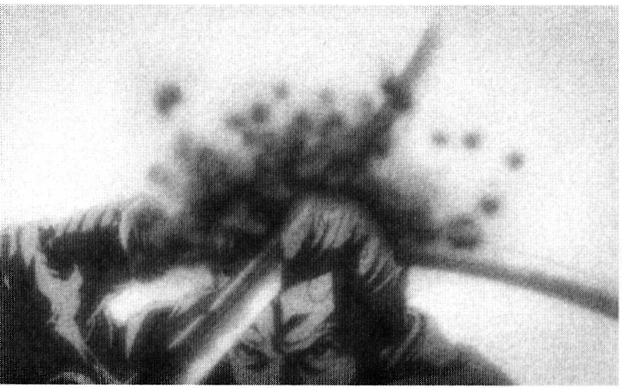
アニメ版は原作よりも過激？

剣豪同士の勝負では、相手の力量を見誤ることは死を意味する。もしもアニメを〝作ること〟と〝見ること〟が果たし合いであったなら、筆者の如きなまくらは真っ二つにされていただろう。どういう表現で原作の残虐描写を放送コードと馴れ合わせるのか？ そんなことを考えていたが、我々が眼にした作品は想像を超えた領域にまで踏み込んだでいた。ということはこのアニメ版『シグルイ』の映像に命を吹きこんだ浜崎監督こそ、現代に生きる〝シグルイ〟だ！

そもそもの元凶である暗君・徳川忠長の愚行を諌めるために、家臣が「真剣試合がもたらすものは……かようなもの」と切腹してはらわたを引きずり出したくだり。ここを透過光だの影絵だので茶を濁すどころか、色は抑えめにしているもののCGでエフェクトをかけ、原作よりも内臓のにゅるにゅる感を強めている！

実際に放送されるまでは「原作をどこまで再現するか」に関心が集まっていたが、いざ始まってみれば「原作はスタート地点にすぎなかった」ことを思い知らされるとは。たとえば、舟木兵馬・数馬が同時に達した「ぬふぅ」シーンだと、そこにいたる反復運動やらお稚児から滴り落ちる鮮血やら、いちいちナマの感触がプラスされているのだ！ そうした〝原作マンガのコマの間を埋める〟緻密にもほどがある演出の中でも目を見はるのは、やはり虎眼流の中でも異彩を放ってる山崎九郎右衛門。町の飯屋で、たかが道場の悪口を言っただけの連中を「なまくらと申したか」と撲殺し、目玉を食って血を口からピュー！ その残虐ショーの驚きも、若くして殺された新弟子・涼之介の裸を頭の中に乱舞させながら、股間からのカメラ視点でち





ゅぱっちゅぱっ（山崎のアップが迫る）……の前にはかたなし。原作だってそこまでしてませんから。

そう、アニメ版『シグルイ』の演出は、見る人の間合いを狂わせる。「このぐらいは想定の範囲内」とタカをくくった以上に伸びて斬り込んでくる、虎眼流・流れそのものだ。

〝曖昧〟と〝正気〟のボーダレス！

かといって、むーざんむざんな残虐性ばかりを強調して〝悪趣味〟をもてはやすのは正しくない。むしろ、このアニメ版は近年には類のない、とても端正な「時代劇」を紡ぎ上げようとしている。小津安二郎作品のような渋い色づかい、和服の衣ずれや人の立ち居振る舞い、行灯や寝具や虎眼の屋敷といった舞台セットのすみずみまで、江戸時代のリアル、というより、かつて銀幕の中で見た昭和の影が差す風景、といった趣だ。

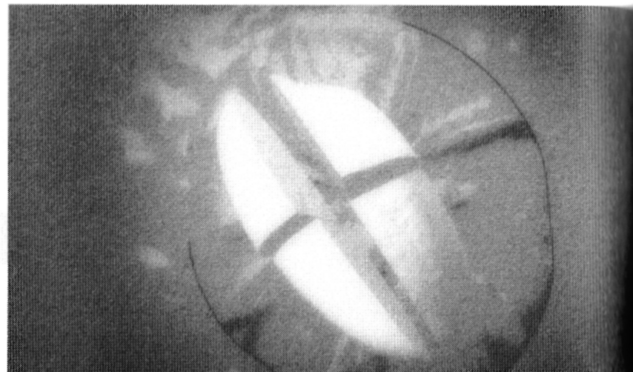
そこで主役である藤木源之助や伊良子、虎眼流の高弟たちも日常を営んでいる。特に、まだ失明する前の伊良子は立身出世の欲が強かったり、女癖が悪かったりするアクの強さも含めて、誰よりも人間くさい。

それは「原作が描きたかったこと」だろう。ずば抜けた才気に恵まれた普通の青年が、虎眼流という異常な共同体を通過して怪物へと変ぼうしていく道のり。その捉え方に、原作からのファンも肯けるはずだ。

といっても、虎眼流も24時間ずっと頭のおかしな集団、というわけではない。ただ、正常と異常の〝切り替えスイッチ〟が見えない。さっきまでスイカを食ってた人たちが、表情も動かさずに殺し合いに入っていける。もの静かなドラマのどこで流血のスイッチが入るか分からない、切れ目なさこそおぞましい。

既に原作ファンはお気付きかと思うが、虎眼流における〝正常〟と〝異常〟ヒエラルキーの頂点にいるのは、加藤精三氏が演じる虎眼先生その人である。〝曖昧〟にしても〝正気〟にしても、どっちも物騒きわまりない。そのやっかいな「目に見えないスイッチ」を、加藤精三氏は使いこなしている！〝正気〟モードの威厳ある声と「た、種ぇ〜」とお家存続に取り憑かれた〝曖昧〟を演じる声優も凄ければ、演出の間の取り方も完ぺき。『シグルイ』はかくがごとき手練れ達が紡ぐ世界なのである。

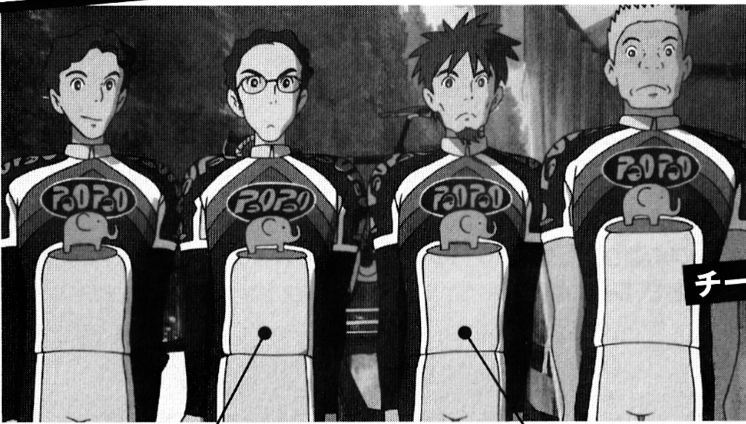




茄子
スーツケースの渡り鳥



登場人物



作品の中心となるプロチーム。頑張ってはいるがちょっとばかり冴えない。折りしもチームは今年限りの運命。冒頭の「ヴェルタ・ア・エスパーニャ」で健闘、ジャパンカップに闘志を燃やす

チーム・パオパオビール

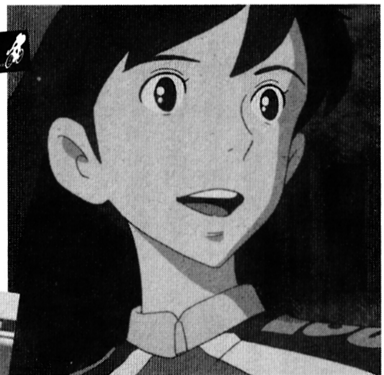
シニカルだが頼りになるチームメイト。「ヴェルタ・ア・エスパーニャ」最終日前日に自殺した同郷の先輩レーサー、マルコの自殺に揺れ動き、引退を考えている

ペペ・ベネンヘリ

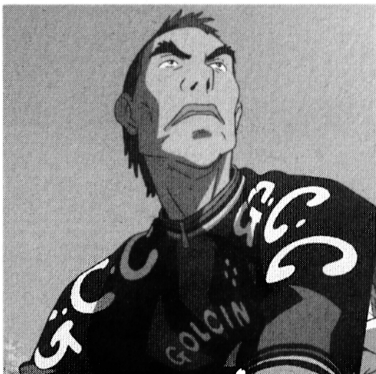
本編の主人公。「ヴェルタ・ア・エスパーニャ」ではチームに勝利をもたらしたものの、その後はポイントを稼ぐ走りに。しかしジャパンカップには新たな誓いを立てる

ジャン・ルイージ・チョッチ

豊城ひかる



パオパオビール担当の大会ボランティア。明るくも優しい温和な性格。レース前に選手たちを観光に連れ出して緊張をほぐす。本作品のマドンナである



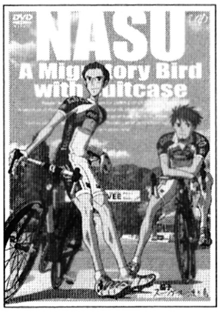
ザンコーニ

チーム・ゴルチンコのエースレーサー。ジャパンカップに突然、予定外の参戦を表明。全盛期以上の鬼神のような走りで雨の中を走り抜けていくが…



レース最中はサポートカーから怒鳴っているか、メシ食っているか。ラテン系で陽気な、チーム・パオパオビールを率いる監督。憎めないキャラ

アメデオ



「茄子 スーツケースの渡り鳥」 <コレクターズ・エディション>
¥8,190(税込)
※生産限定商品



「茄子 スーツケースの渡り鳥」 <通常版>
¥5,040(税込)

これを観てからジャパンカップを観戦すべし！

■DVD Release
10月24日(水)DVD発売

▼スタッフ
原作：黒田硫黄（講談社刊「茄子」）
監督・脚本・キャラクターデザイン：高坂希太郎
音楽：本多俊之
エンディングテーマ：「自転車ショー歌」(歌：忌野清志郎by the courtesy of universal music jp)
アニメーション制作：マッドハウス
製作：「茄子 スーツケースの渡り鳥」製作委員会

▼声の出演
ペペ・ベネンヘリ：大泉洋
ジャン・ルイージ・チョッチ：山寺宏一
マルコ・ロンダニーニ：大塚明夫
豊城ひかる：坂本真綾
ギルモア：佐藤祐四
豊城充一：芝井伶太
実況アナウンサー：白戸太朗
解説者：今中大介ほか

自転車レースの
その裏にあるプレッシャー
疾走感

実際の自転車レースやエピソードを巧みに取り込んでいる「茄子 スーツケースの渡り鳥」。ジャパンカップ直前発売というリリースだが、作品を観ることで、レースの見方も変わってくる。そんな深みがこの作品にはある！

文／編集部（梅田勝司）

前作『茄子　アンダルシアの夏』(03年)は日本アニメとして初めてカンヌ国際映画祭監督週間に正式出品。同年夏には全国ロードショーで注目を集めた。原作は独自の画風(作風もだが)で人気の黒田硫黄、監督・キャラクターデザインは宮崎駿監督作品には欠かせない存在の高坂希太郎と、それだけでも完成度の高さが伺える作品であったし、実際その期待は裏切らなかった。そして、4年が経ち、再び同じスタッフが集結。主人公ペペを演じる大泉洋は前作時とは比較にならない全国区の売れっ子となり、黒田硫黄氏の作品もドラマ化されるなど、同じスタッフでも充実度と自信の漲りようが違う。大泉のテンションもペペにしっかりハマっている。

今作のメイン舞台は日本。冒頭「ヴェルタ・ア・エスパーニャ」での激戦を終え「ジャパンカップサイクリングロードレース」へとチーム・パオパオビールの面々をはじめ世界の強豪が集う。しかしエスパーニャのレース最終日を前に国民的レーサー、マルコが自殺。その葬儀を終え、悲しみに浸る余裕すら充分にないまま日本へ移動。まさにスーツケースを持って渡り鳥のように転戦するレース生活だ。だが、今回の死が選手たちに与えた衝撃度は桁違いだった。

この「ジャパンカップ」は実際にアジア最高峰のレースとして有名で、第16回目となる今年はDVD発売日直後の10月28日から宇都宮市森林公園で本物のメジャー選手が熱い火花を散らす。そんな現実の舞台とのリンクもこの作品の魅力で、一度でも「ツール・ド・フランス」などのロードレースを見たことがあれば、自転車の細部にまでこだわったデザインや描写、そしてスピード感、レースの駆け引きなどにアニメを超えたリアルさを感じられるはずだ。

たとえばカーレースをテーマにした





アニメなら、CGでメタリックなテクスチャーを貼り付けた車を動かせばそれなりにリアルさと重量感が出る。しかし、自転車の場合はちょっと違う。人と自転車が一体となってコーナリングしていくときの危うさ、スライド感、そして疾走感。CGにもディテールが要求され、その感覚は実際に自転車（ロードレーサー）を飛ばしたものでなければ表現できない質のものだ。監督自身、もともとアマチュア自転車レースで上位入賞を果たすほどだが、スタッフも自転車狂が多く、体感したものが作品に活かされている。

そしてもうひとつ、ドラマ性の高さ。1時間に収まっているとは思えないほど濃密でしっかりと考えさせるドラマがレースと平行して走っていく。レーサーたちが抱える限界への恐れ、それが国民的英雄レーサー、マルコ・ロンダニーニの自殺から溢れだして来る。彼がレース最終日を前に自ら死を選んだ理由は何なのか？　チーム・パオパオビールは今年限り。ペペとチームメイトのチョッチは同郷の先輩でもあったマルコの死に引退を考える。それはアスリートたちが常に抱える限界への恐れ、そしてレース生活そのものへの疑問を象徴したものだ。戦い続ける果てにあるものはなんなのか。実は自殺したマルコには自転車ファンなら思い当たるモデルがいる。ここでも現実を巧みに取り入れ、実際にリアルの選手たち、関係者に与えたであろう衝撃や影響をシミュレーションしてみせる。だが、実際のレースがそうであるように、彼らは今日も走り続ける。1日で全てが終わるレースではなく、数日続く長丁場を緊張感を持って走っていく。

この作品が投げかけるテーマは子供にとって薄ぼんやりとしかみえないものだが、大人にとっては自分のいまのポジションやあり方を問いかけてくる。だからといって重い感傷を引きずる内容ではない。エンタテインメントとしてレースの醍醐味を見せながらペペたちと1時間を疾走していける。考えたくなったら、ペダルをこげ！　風を切り裂いて空気の匂いを感じ取ればいい。アスリートたちがなぜああもタフでいられるのか、その一端がみえてくる。そんなアニメだ。

ジャパンカップに突如参戦したザンコーニがそれを体現して見せてくれる。彼もまた、自分がアスリートとして旬を過ぎたことを自覚している。だが、ジャパンカップで見せる走りは誰もが慄然とするほどの化け物じみた速さと力強さだった。ザンコーニにも注目して見てもらいたい。

Information

アニメ＆コミックの祭典
秋葉原エンタまつり開催！

毎年恒例の一大イベント、「秋葉原エンタまつり」が10月20日（土）から28日（日）までの８日間、もちろん秋葉原で今年も開催！　各メーカー、出版社らが大挙して参加し、作家さん、声優さん、監督さんらが集うメガイベントだ。詳細は順次発表されていくので、オフィシャルサイト（http://www.entama.com/）を確認のこと！

『ルパン三世』新作OVA発表！
そのトークイベントに……？

ご存知、国民的アニメ『ルパン三世』も今年でなんと40周年。それを記念した新作ＯＶＡが来年３月にリリースされることが決定したが、その製作発表を兼ねたトークイベントが上記の秋葉原エンタまつり内で行われる。ゲストは宮繁之監督と浄園祐プロデューサー、司会は……不肖・本誌大矢が務めさせていただくことになりました。エー。というわけで、詳細は以下のとおりです！

■日時：10月21日（日）
■開場：13時00分／開演：13時30分（約70分を予定）
■会場：東京アニメセンター　アキバ３Ｄシアター（秋葉原ＵＤＸ 4F）
■入場：無料（招待者150名様のみ）※前売り・当日券等の配布は行いません。
■主催：（株）トムス・エンタテインメント　http://www.tms-e.co.jp/

【応募方法】
ハガキに氏名、性別、年齢、今後の「ルパン三世」へのご要望を明記の上、以下の宛先にお送りください。

〒160-0023
東京都新宿区西新宿2-3-3
KDDIビル内郵便局留
㈱トムス・エンタテインメント
「ルパン三世　イベント係」

締切は10月10日必着（当日消印有効）。当選は招待状の発送をもって代えさせて頂きます。急げ！

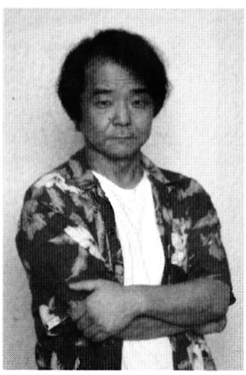
いよいよ公開！
『真・女立喰師列伝』

押井守監督のライフワークともいえるキャラクター「立喰師」。立ち喰いをしつつ、弁舌さわやかに食い逃げを果たす立喰師たちを描いた映画『立喰師列伝』が06年に公開されているが、今回はそのスピンオフ！　６人の「女立喰師」たちの活躍を描いたオムニバス『真・女立喰師列伝』が11月10日より渋谷シネクイントにてレイトショー公開される。

女立喰師に扮したのは、水野美紀（『ガメラ２』＆元スト２の春麗）、安藤麻吹（『精霊の守り人』）、藤田陽子（モデル）、小倉優子（こりん星）、佐伯日菜子（『エコエコアザラク』）、そして押井監督自らが口説き落とした、ひし美ゆり子（『ウルトラセブン』アンヌ！）の計６名。監督は、押井監督をはじめ、『オトナアニメ』にも登場していただいた神山健治監督（出演も！）、『日本沈没』などでＶＦＸを担当した神谷誠監督など。アクションあり文芸ありのプログラムピクチャー的娯楽作に仕上がっている。劇場に（11月10日になったら）急げ！





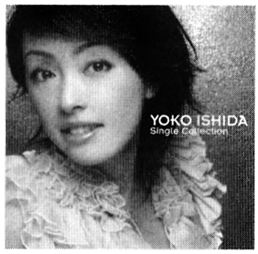


©2007 八八粍・デイズ／
ジェネオン エンタテインメント

絶賛発売中！
『プレステ３はなぜ失敗したのか？』

本誌スーパーバイザー、多根清史氏による新書『プレステ３はなぜ失敗したのか？』は現在全国書店にて絶賛発売中！　タイトルどおり、ソニーのＰＳ３における大敗北についてを克明に記した書……ということなんですが、なんかもうベストセラーなんだそうです。多根さん、ウチでも新書やりますよ！
■晋遊舎より¥756（税込）。

若手実力派アニメシンガー
シングルコレクション



石田燿子／Single Collection
2007/9/21 発売
¥3,000（税込）
ジェネオンエンタテインメント株式会社

I'veの歌姫が
「スカイガールズ」OPに！



石田燿子／Single Collection
2007/9/21 発売
¥3,000（税込）
ジェネオンエンタテインメント株式会社

小誌「オトナアニメ　vol.5」の「今、WOWOWが熱い！」特集中78ページにおきまして、「鋼鉄神ジーグ」のクレジットが誤っておりました。正しくは”©永井豪／ダイナミック企画／ビルドベース”です。関係者の皆様にご迷惑をおかけしました。同時に読者の皆様にも誤解を招く表記であったことを訂正して深くお詫び申し上げます。


「EAT-MAN」の吉富昭仁と
「戦闘妖精 雪風」の大倉雅彦が描く、
壮大なニュープロジェクト!
少女たちが出会うとき、地球崩壊の幕は上がる
BLUE DROP
天使達の戯曲
〈Staff〉
原作:吉富昭仁
監督・原案・脚本:大倉雅彦
副監督:友田政晴
キャラクターデザイン・総作画監督:竹田逸子
メカニックデザイン:米村孝一郎
美術監督:野村正信(美峰)
色彩設計:海鉾重信
撮影監督:和田尚之
編集:重村健吾
音響監督:鶴岡陽太
シリーズ構成:高橋ナツコ
戦艦BLUEデザイン:竹内敦志(プロダクションI.G)
アニメーション制作:ビースタック/旭プロダクション
〈Cast〉
若竹マリ:矢島晶子
千光寺萩乃:沢城みゆき
ツバエル:後藤邑子
川嶋朱音:渡辺明乃
香月みち子:雪野五月
菅原裕子:山田美穂
深町学園長:中田譲治
舞山教務主任:一城みゆ希
シバリエル:麻上洋子
©吉富昭仁・メディアワークス・秋田書店/PROJECT BD
2007年10月より
絶賛放送中!!
•テレ玉 毎週木曜25:00〜
•チバテレビ 毎週火曜26:30〜
•tvk 毎週金曜27:15〜
•TOKYO MX 毎週金曜26:30〜
•三重テレビ 毎週火曜26:55〜
•KBS京都 毎週火曜26:00〜
•テレビ和歌山 毎週日曜25:10〜
•詳しくは… http://www.blue-drop.jp

おおきく振りかぶって

白熱した試合展開をラストイニングまで緻密に描き切り、称賛の響きが止まないままに放送終了を迎えた『おおきく振りかぶって』。大好評だった前号での特集に引き続き、今号でも『オトナアニメ』ならではの角度からスポットライトをあてていきます！　西浦高校野球部の描いた美しい軌跡を、監督の、声優たちの、大ボリュームの証言で追いかけていくその先に、果てしなく続く「未来」への展開が垣間見える……？



■ DVD Release

DVD5巻　10月24日発売【初回生産限定版】
¥6,300(税込)　ANZB 2605
第12話～第14話収録
初回特典
・豪華10枚組！特製「おお振り」ポストカード集
・特製「おお振り」野球カード

DVD6巻　11月28日発売【完全生産限定版】
本編DVD+特典CD(2枚組)
¥6,300(税込)　ANZB 2606
第15話～第17話収録
特典
・「おお振り」プレミアムラジオCD
・特製「おお振り」野球カード

待望のイベント開催決定！

メインキャスト多数出演！
DVD6巻（11/28発売）、
7巻（12月26日発売）を
購入して応募しよう！
詳細はoofuri.comまで。

■小誌「オトナアニメVol.5」の『おおきく振りかぶってスカウティングレポート』はオトナアニメ編集部が独自に分析したものです。関係者の皆様にご迷惑をおかけしました。同時に読者の皆様にも誤解を招く内容であったことを訂正して深くお詫び申し上げます。

熱い夏は
まだまだ終わらない！





水島努監督 INTERVIEW

おおきく振りかぶって

撮影／四宮義博　聞き手・文／前田　久

――『おお振り』を最初に読まれた感想はいかがでしたか？

水島　超人が出てくるような野球マンガを今やってもしょうがない、というところで、こういう方向性で来たか！　と。主人公の性格付けとか、新しいタイプの作品だと思いました。

――監督の目から見た西浦高校野球部の印象は？

水島　いいチームですよね。一生懸命やりつつ冷静というところがすばらしい。勝負に勝つには、情熱も大事だけど、勝つためには何ができるか、ということに対するバランス感覚が必要で、それがすごくある。野球に限らず、何かをするときはこうあるべきだと思う。

――原作をアニメ化されるにあたって注意されたポイントは？

水島　「高校野球をやっている」という感じをしっかり見せることですね。具体的には、音の臨場感と、動きの臨場感の二点を重視することを考えました。

――音というのは？

水島　応援のブラスバンドです。ブラバンって、聞いたとたんに「あ、高校野球だ」って思うじゃないですか。そこは必ず押さえておかなければいけないというのは、監督を引き受けた段階で感じていました。だから、録音もいろいろ加工して、なるべく屋根がないところで鳴っている感じにしてもらいましたし、実際に高校野球の応援で使われている曲を使うために、権利関係ものすごい苦労をしてとってもらったりもして。そこだけはちょっとわがままを言おう、と。

――作中で試合が始まってブラバンの音が入った瞬間に「あ、今、高校野球の試合を観てるな」という感覚が強くしました。

水島　それは狙い通りですね。架空のキャラクターが「ひょっとしたら本当にいるのかもしれない」みたいな錯覚を起こさせたかったんです。

「動き」へのこだわり

――もうひとつの臨場感の肝である「動き」のお話ですと、やはり選手のモーションには細かく気を配られていたように見受けました。

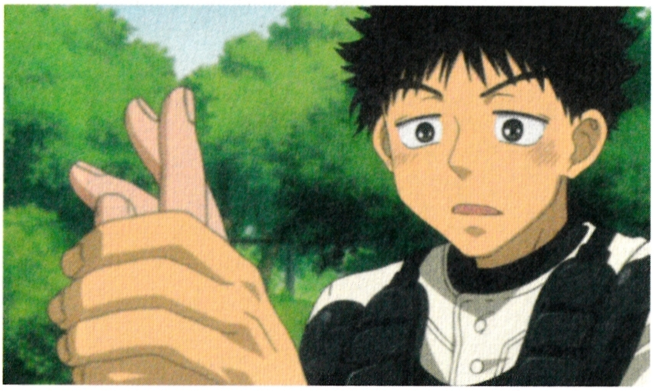
水島　これがですね、自分では気を配っていたつもりだったんですけど、意外と違っていたことも多くて、ＤＶＤでのリテイクが大変なんです（笑）。例えば、ボークをとられないためには、ピッチャーはセットして

からきちんと静止しなきゃいけないんですが、これまでの野球アニメの感覚だと、セットしてすぐに投げちゃうんですよね。くわえて、静止ということは肩がちょっとでも動いちゃだめで、ランナーを見るときもチラ見でやらなきゃいけない。結構、そうしたボークの基準をスルーしちゃったなあという気がしていて、そこは直していかなきゃいけないと思っています。



——これまでの日本のアニメーションで、そこまで繊細な演出をした野球アニメというのはないですよね。演出班はどのようにして合意をとったんでしょう?

水島　スタート時はにはかなり多く演出上のルールを設定しました。最初にお願いしたのは「プロ野球中継独特のカメラアイを一切使わないこと」でしたね。野球アニメをつくるときについやってしまう、ピッチャーの背中とバッターが一画面に入り込むアングルは、望遠レンズで撮って遠近感を殺して、やっとあの画面に収まるアングルなんです。なので、あれはやめよう、と。あとは、ドーム中継にある真俯瞰の構図もやめようと。つまり、なるべく野手達と同じ目線にカメラを置くためのルールを設けたんですね。でも、それをやると今度は、観客が全部カメラに入ってきちゃうという問題があったんで、途中から、かなりそのルールは緩くしましたが。観客が見えてしまうと作画の労力がとてもあがりますから。





——選手の細かいモーションからも性格付けがされているように感じましたが。

水島　それはアクション作画監督の谷口淳一郎さんにお任せしちゃっている部分ですが、実在のモデルが結構いるんですね。その選手の特徴を、分解写真を見ながら似せるようにやっています。

——技術はもちろん、枚数の方もかなり使われているのでは?

水島　使っています。平均5500枚前後で動いているのかな。回によってはもっとだと思います。みんな怒らないからいいのかなって（笑）。

——作画といえば、3話の阿部が三橋の緊張をほぐすシーンで、三橋の指先の色がごく微妙に変わるのには驚きました。

水島　あれは大げさにやらないようにお願いしたんですね。はっきりわかるくらいやるとギャグになっちゃうので、隠し味的に、認識されない程度にそっと入れ込んだ感じです。

——サッとみるだけでは気がつかないところにこだわるのが作品に生きてくるんですね

水島　そうですね。特に、『おお振り』では谷口さんと満仲勧さんのお二人

に頑張ってもらっているので、アクション要素でそういうところは多いと思います。コーチャーが何をやっているか、とか。何回も見返して、探してもらえると嬉しいですね。

『おお振り』と『ドクロちゃん』の間で



■profile
水島 努(みずしま つとむ)
1986年にシンエイ動画に入社。『美味しんぼ』で演出デビュー。1994年から『クレヨンしんちゃん』に参加。04年にシンエイ動画を退社し、05年にはOVA『撲殺天使ドクロちゃん』、06年には『xxxHOLiC』の監督を努める。現在注目されている若手監督の一人。

――水島監督といえば、本作のような作品をつくられている一方で、『撲殺天使ドクロちゃん』シリーズのようなスラップスティックな作品も作られていますね。そこの頭の切り替えにご苦労はないのでしょうか？

水島　ギャグから普通の話に移るのに特に苦労した覚えはないです。どっちも俺にとっては本物の部分なので。冗談で「『おお振り』は表で『ドクロちゃん』は裏の顔」とか言ってみることはあるんですが（笑）。

――技術的な面でも差はありませんか？　コンテの切り方であるとか。

水島　一貫して変わらないですね。どんな作品をやっていてもフィックスが大好きで。カメラの中で無人カメラのアングルが一番好きなんですよ。「カメラを向けられる」ということは芝居という意図された行動を求めるけれど、なにげなく置かれた無人カメラの前でおきる、意図されていないドラマの方がそれ以上に衝撃的だったりするじゃないですか。なので、大きな出来事が作品の中で起こるときは、カメラをフィックスにしてあげたほうが効果的なのかな、と思っています。

――それはどんな体験から獲得した視点なのでしょう？



水島　コンテを描き出した若いころはカメラワークぶんぶん振り回すの好きだったんですけど、飽きちゃったんですよね。あと、劇場作品に関わるった時期が長かったからかもしれません。劇場作品でカメラワークを派手にしても、ただ目が回るだけでなにが起きているんだかよくわからないんですよね。フィックスできっちりと見せたいものを見せてあげないと作品にならない。そういうところからきているのかな。



――しかしギャグとシリアスの差がないというのは本当にすごいです。『撲殺天使ドクロちゃん2』第2話の衝撃的なお風呂シーンと、『おお振り』の緻密な野球シーンは作り手の中で

は同じ意識で作られている、と。

水島　どっちもリサーチをしっかりやった、という点で同じなんです。

――やはりアニメには徹底したリサーチが重要だ、と。

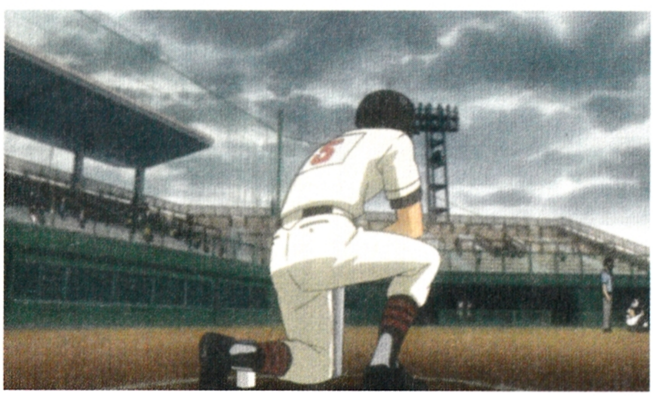
水島　やってみないことにははじまらないですよ。アニメーションって実写とは違いますけど、でもやっぱり現実のデフォルメですから。だから元はどうなっているのかを見るのと見ないのとでは全然違います。結局やれなかったんですけど、痛くてもいいから硬球で野球をやりたかった。特にデッドボールを受けてみたかった。どれくらい痛いのか身をもって知りたかったです。お尻だったら仕事に差し支えないから、誰かコントロールのいい人がぶつけてくれないかな、と思ったんですけど、なかなかそう上手くもいかなくて。スタジオに軟球用のバットしかなかったから、硬球を打ってもいないし。硬球のキャッチボールはしたんですけど。



2期は「彼ら」のためにも是非やりたい！

――では、最後に監督の今後の予定をうかがいたいと思います。

水島　DVD収録用に『おお振り』原作の単行本3巻に収録されている「基本のキホン！」をつくって、そのあと『ドクロちゃん2』の2巻を作ります。そこから来年、『xxxHOLiC』の2期があって、あともう1本、原作アリのドタバタもので『ジャングルはいつもハレのちグゥ！』に近い雰囲気の変なアニメを作ってます。



『おお振り』の第2EDに参加してもらった山本寛さんともまた何かやれたらいいと話しているんですけど、どうなるかなあ……。

――『おお振り』の続編の話はどうでしょう？

水島　原作ありきの作品なので、原作のストックという点がまずクリアされる必要があるんですが、でも自分としては是非やりたいと思っています。今回は今回でいいひと段落だと思いますけれど、彼らの戦いを最後まで見せてあげたい。「やりたい」というよりも、彼らのためにぜひ続きを作っていってあげたい作品ですよね。



――本誌も是非応援したいと思います。ありがとうございました！



——アフレコを25本やられてきて、最初のころと比べて変化したところはありましたか?

代永　あまり変わったという感じはしないですね。

中村　最初の雰囲気からそんなには変わらないと思います。最初、ちょっとお互いに距離を計り合っている部分はありましたけど、1話の時点でもうみんなワーワーやっていて、現場で笑いが起こったくらいだったのでとりわけ変わった気があまりしないですね。「代永くんちょっとおどおどし過ぎなんじゃないの?」「中村さんちょっと声が低過ぎなんじゃないの?」なんて言われたりしてたものね(笑)。

——キャラクターの変化に引きずられて変化したところもなかったですか?

中村　会話をする時の阿部と三橋の距離感は変わったと思います。ディレクターさんから「ちょっと仲良くなり過ぎている」とか細かい修正があったくらいなので。あとそうですね、この間偶然3話あたりを観返したら、代永くんの声が低かったのには驚きました。あれは演技をサボってたの?(笑)

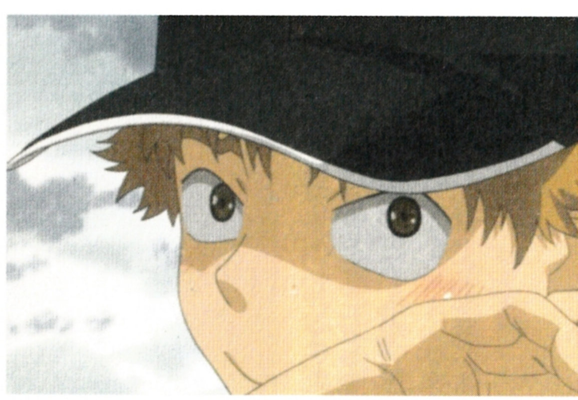
代永　違いますよ!(笑)　キャラづくりの上で、まだ三橋の声を探っていたんですよね。急にあるところを境に高くなっていて、自分も観返してびっくりしました。緊張が画面にドーンと出ている感じですよね。



おおきく VIEW2
三橋廉役 代永翼

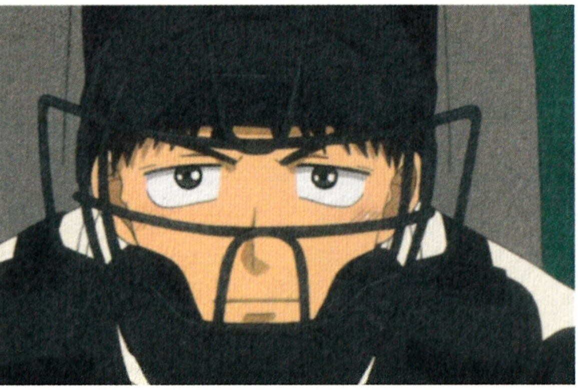
——キャラがつかめたタイミングは具体的に覚えてらっしゃいます?

代永　やはり三星戦を終えてからぐらいですね。三星戦だと、まだ周囲の役者さんの演技を見て勉強している部分や、やりたいことがうまく出せていない部分があって落ち着きがなかったと思うんです。三星編が終わって、日常的な部分が入ってきてからは、だいぶキャラ同士の関係性も見えてきたりして自分の中でも演じやすくなってきたので、そこから声のトーンも気持ちと一緒に変わったように思いますね。



中村　僕はその点、声のトーンはあまり変わってないんですけど、最初のころは演技に三橋との仲の良くなさが出ていましたね(笑)。「頑張ろうよ」と口では言っていても、すごく壁をつくった言い方をしているような。最近だと、突き放した言い方をしててもやさしさがありますね。これは別に計算して変えたわけではなくて、アフレコを積んでいってキャラ同士役者同士の距離感が変わったことが影響していたりするんだと思います。

——アフレコをすべて終えられて、特に印象に残っているシーンはありましたか?　ご自分が活躍されたシーンでも、そうでないところでもいいのですが。



代永　僕はつい最近録った24話ですね。桐青戦の最後の最後で、三橋がマウンドでひとり悩んでいるときにチームメイトが一丸となって励ましてくれるシーンが、三橋本人はいまいち分かってないのですけれど、演じている僕の中では「チームが自分を信じてくれている！」って感じてすごく心に「ガン！」ってきたんですよね。桐青との決着がつくところでもあって、やはりそこが一番印象に残っていますね。

中村　そのシーンで応援のブラスバンドが演奏している曲も、すごく三橋の境遇に合っていて、そこはいいなと僕も思いました。ブラバンは毎回毎回本当に良かったですね。



代永　テンション上がりますよね。

——中村さんの印象に残ったシーンは？

中村　僕もアフレコをした時期の関係もあって、最近のものになってしまうのですが、試合が終わった後、負けた桐青側の方にカメラが移るシーンはグッときましたね。原作を読んでいても一番人間臭いシーンで泣けるな、と思っていたんですけど、収録で桐青のキャッチャーの河合（和己）役をやっている花輪（英司）さんのお芝居を見てこれはもう……と。

代永　あのシーンの花輪さんの演技には鳥肌が立ちましたよね。

中村　僕は常に他の方の芝居を聞いたり意識したりして勉強させていただいているんですけど、その中でも本当にいい芝居を見せていただいたな、と思いました。

代永　今日、実はこのインタビューの収録に来る前に、ダビング作業を見学させていただいたのですが、すごかったですね、やはり。思わずそこでも泣いてしまいました。

——『おお振り』では多いときには30人近い方がいらっしゃった現場だったということで、そうしたほかの役者さんから吸収することも多かったと思うのですが、本作を通じて声優としてひとつ成長できたという実感があったところはありますか？



中村　僕の場合だと、この作品に関してすごく勉強になったな、と思うのは、説明セリフのモノローグをどうしゃべると観ている方に伝わりやすいのか、という部分ですね。もともと役者をやる上では言葉の意味は考えなければいけないのですけど、感情を乗せつつ伝わりやすく、かつ聞きやすい、でもナレーションではない、というところで意味の伝え方を改めて考える機会になりました。普段だとそんなに長いモノローグはないですし、長ゼリフもほとんどないですからね。

代永　僕はもう学ぶものが多過ぎて…

…新人で抜擢していただいたこともありまして、周りをすごく有名な役者の方々に固めていただいて、実際に教えていただいたり、自分から学ばせていただくものあり……と。特に気持ちの作り方は多く学ばせてもらいました。あとは根本的な、本当に初歩的なことも教わりましたね。やはり現場に入って学ぶということはすごく大きいことなんです。

中村　現場じゃないと学べないことはたくさんあるよね。

代永　野球場の距離感のつかみ方とか、谷山（紀章）さんや福山（潤）さんの演技を見て実感しましたし、あとは三橋も自分の気持ちはモノローグの中で語っていることが多いんですよね。それで、1話をやったときはモノローグとせりふの違いをどういうふうにやっていったらいいのか全然分からなかったんですよ。そこで、中村さんや福山さんのモノローグとセリフの切り替えの瞬間を見せていただいたのはすごく勉強になりました。あとは、同じピッチャーの立場で演技をされていた杉山（紀彰）さんの、マウンドに立ったときのピッチャーの気持ちのあらわし方や息の使い方はすごかったですね。バッテリーの信頼関係が桐青との試合が始まって2回目のアフレコのときにもうガッチリと出来上がっているのが伺えたのにも驚きましたし。





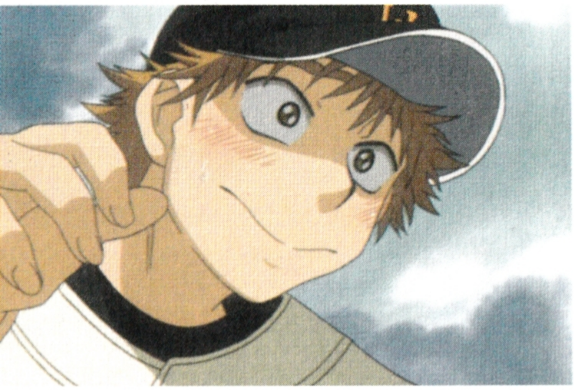
■**profile**
代永翼（よなが つばさ）

幼い感じの少年キャラクターを得意とし、07年には『おおきく振りかぶって』『機神大戦ギガンティック・フォーミュラ』2作品の主役を務める。

――お話を伺うほどにすごい現場だったんだと感じますね。もし第2期シリーズがあるとしたら、お二人がそこに期待するものはありますか？

中村　僕は是非、第2期をやらせていただきたいので、視聴者の皆さんに面白がっていただけるように、演じる側としても、ただ単に人気があるから2期をやる、というのではなくて、観た人に何か残せたり、自分たちも演じて楽しいものにしたいと思います。視聴者の皆さんには、是非先を焦ることなく期待していただけたらな、と思います。

代永　僕も第2期はすごくやりたいです。まだ収録があって、皆でわいわい集まってやるという気持ちが自分の中で続いていて、いまだに、何かまだ終わったという感じがしないんですよ。ちょっとブレイクして、西浦高校野球部のメンバーのちょっとした生活とかものぞいてみたいとか思います。まだ日常的な部分にあまり触れられてないので、ちょっとそういう要素も入れて欲しいな、と思います。原作の単行本



巻末におまけのちょっとしたエピソードが入っているんですけど、そういう部分もアニメに出てきたら面白いのではないかなというふうに思います。

――原作のひぐちアサ先生がアフレコ終盤にはよくいらっしゃってたそうですが、そういった今後の展開についてのお話はされましたか。

代永　来てくださるたびに「なんでしゃべってないの!?」「今日もしゃべってなかったねって!?」ってつっこまれてばかりだったのでそれはなかったです……（笑）。

中村　先生、三橋大好きだからね（笑）。僕は「中村くんの声がついてから、阿部に以前と違うタイプの人気がついちゃったのよっ！」と言われたりしてて（笑）。先生としてはあまり阿部はカッコいいキャラじゃないらしいんですよね。でもキャストの持ち味を原作にフィードバックしてくださっているみたいで、そこはすごく嬉しいです。なかなかそういう原作とアニメの関係って、なかなか経験できないことだと思います。



――なるほど。そうしたフィードバックを経て展開される、今後の原作の展開への期待どんなものでしょう？

中村　それぞれの家庭とかをもうちょっと見てみたい気はしますね。三橋の家族以外はけっこう謎だらけなので。家族構成が設定的に語られたりはしていたのですが、両親とチームメイトの会話シーンとかは、まだちょっと描かれてない部分が多かったので是非期待したいです。

――花井が「梓」と名前で呼ばれると怒るから、母親は呼ばないようにしている、とかいうくらいですよね。

中村　そうそう。あそこも妹がいるらしいですし、阿部も弟がいるんですよね。阿部家は母親も出てきていないので、ここらへんを僕としては是非見てみたい、と。そこが描かれると演じる側もまたちょっと演技が変わってきたりすると思うので、そんな部分も楽しんでみたいです。

代永　僕も同じですね。やはりこういう両親がいるからこういう子どもになったのか、みたいなところは見てみたい。栄口くんとか、なんであんなにしっかりしてるんだろうとか（笑）。あとは、阿部くんが昔バッテリーを組んでいた榛名さんが今どういうふうに戦っているのか、というのは見てみたいですね。今のところだと「勝ちました」という放送が流れただけだったので、具体的にどう試合が展開されていったのかを別ビジョンで見てみたいな、と思います。

■profile
中村悠一（なかむら ゆういち）

07年後半は『CLANNAD -クラナド-』（アニメ版）の岡崎朋也役、『機動戦士ガンダム00』のグラハム・エーカー役などに抜擢され、今後が期待される。



——谷山さんは現場ではかなりムードメーカーだったとか。

谷山　全然そんなことないですよ。彼が会話の基点になっていますから。

下野　いやいやいやいや！

谷山　彼がいないとはじまらない。僕ひとりではどうにもならないので。

下野　逆ですよ、僕はこのひとが次に何をするのかいつもドキドキしてるんですから。

谷山　そうなんだ。じゃあ、さっき撮影用のキャッチボールしてたとき、絶対ぶつけられると思ってたでしょ？

下野　思いました（笑）。

谷山　僕はそこまで非常識じゃないよ！

——息があってらっしゃるのを確認したところで（笑）、まずはお二人が最初に原作を読まれたときの感想を聞かせていただけますか？



谷山　原作は、以前から存在を知ってはいたのですが、実際に読んだのはオーディションを受けるときが初めてで、生意気かもしれませんが「なんて優れたマンガなんだろう！」と思いましたね。よく、人気がある原作だとアニメ化に反対する声があるじゃないですか？「イメージが崩れる」って。正直な話、その気持ちがちょっとわかっちゃって悩みました。そんな風に、普通に一ファンとしての気持ちを持つくらい魅力的に感じたんですね。

下野　僕もオーディションの資料として読み始めたんですけど、すぐに夢中になってしまって、単行本を全部買い揃えてしまいました。『おお振り』の声優メンバーの中にはそういうひとが結構多くて、収録現場でも、空き時間に置かれている原作をずっとみんな読んでいたりしたんですよ。

——野球漫画はそれまでも結構読まれていたんですか？

谷山　はい。『なんと孫六』からですね。

下野　し、渋いっスね（笑）

谷山　『ＭＡＪＯＲ』『プレイボール』、それからあだち充さんの作品は大体読んでますね。あとは高橋陽一さんが描いてた『エース』とか。マンガが好きなんですよ。でも中でも『おお振り』は面白い。

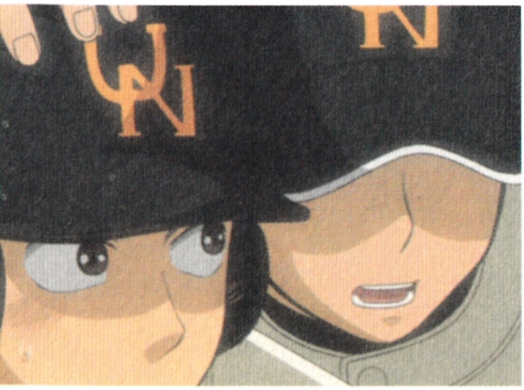
下野　僕は本当に有名どころしか読んだことしかないんですよね。

——お二人とも原作を面白く読まれたとのことでしたが役に決まった感想はいかがでした？

谷山　花井役に決まったことはうれしかったですね。キャプテンだし、心の機微の繊細な子だな、と思っていて、いちばん実寸大のリアルなキャラとしてとらえられたのが花井だったので。

下野　僕はオーディションでは三橋と田島を受けていたんですね。でもオー





ディション用の台詞をもらったときに「田島がやりたいな」というふうに思ったんです。実際に演じることが決まってからは、天才とバカが紙一重で存在しているところを自分がうまく表現できるのか不安なところもありましたけど。でも、何度かファンの皆さんから「合ってます」と言っていただけたので、良かったです。

谷山 合ってたよね。田島は下野くんしかできないと思うよ、僕は。あと、やっぱヨナ（代永翼）の三橋は、あいつはあいつですごいしさ。

下野 あれはもうすごいとしか言えないですよね。動作まで微妙に三橋っぽいし。

——お二人は役づくりについてはどうでしたか？

谷山 花井に関しては、物語の初めから中盤にかけてキャプテンになるまでの推移という、いちばん立場の変化があるキャラクターだと思っていたから、初回の役の入り方をどうしようかな、ということは考えましたね。

——彼は最初は「女性監督だから入部しない」とか言いますもんね。

谷山 そう。思春期特有の反抗したい気持ちがある奴なんですよ。でも基本は善人というか、好青年なので、反抗もあくまでヤンキーっぽくならないようにしようと思いました。

——田島はいかがですか？



写真／長谷川太郎　聞き手・文／前田 久

下野 田島は、さっきも言ったようにバカと天才が共存してるんですよね。それで、バカの部分はいくらでもやりようがあるのですけど、そのバカがどういうふうに天才なのか、そこを声で表現するのが大変でしたね。やっぱり、田島のことが好きだというひとは、普段子どもっぽいのに、野球のことになると鋭い、そのギャップが好きなんだと思うんですよ。でも、野球に集中しているとき、あまりヒーローっぽくなり過ぎても違うだろうと。そのカッコよさをどういう風に出せるか、という点は、そういう役をやったことがなかったのもあって、考えたりしました。

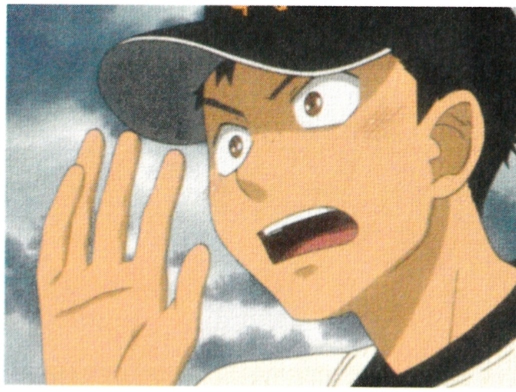
——役がつかめた、と感じた瞬間はありました？

下野 少し触れたかな？ みたいなところはあったにですけど、最後の最後までやっぱり「つかんだ」という瞬間はなかったようにも思います。多分、はっきりつかめたかどうかは、いつまでたっても分からない部分ではないかと思います。ただ、いちおう田島がどういうふうなことを考えているのか、までは理解できるようになりましたね。

——谷山さんはいかがでしたか？

谷山 僕は割と、1話、2話ぐらいですんなりと。第1話ではさすがに手探りでしたけど、それでスタッフさんか





らOKが出たら、あとは回を重ねていくごとに迷いがなくなって、普通にしゃべったら花井になる感じになりましたね。

——監督や作者のひぐちアサさんなどから、役づくりにあたって何かお話されたことはありましたか？

谷山　音響監督の菊田（浩巳）さんとは、役というより、野球をプレイしているシーンであまり大げさな演技をつけないで、リアル志向で行こう、みたいなことを話しましたね。ひぐち先生はアフレコ終盤の方はずっといらっしゃってました。先生から「花井、すごくいいですよ」と言われてときはやはりすごくうれしかったですね。先生、ちょっと面白い方なんですが……(笑)。

下野　ちょっと具体的には話せないんですが、役者それぞれから細かい聞き取り作業をされていて、それをキャラクターに反映するから、と。

谷山　驚いたけど、役者としては嬉しいよね。すごい作品を描くひとから演技を認めてもらえたんだな、って。

——そのほか、収録で印象に残ったエピソードは何かはありますか？

下野　花井キャプテンが掛け声をかけて、それでみんなが「オウ！」と答えて守備に入るようなシーンがあったんですけど、普通の作品ではそのような全員で録るシーンは別録りにすることが多いんですね。それを『おお振り』の場合はニュアンスを大事にしようということでそのままの流れでやろうということになったんです。で、みんなは花井キャプテンの出だしを心待ちしてたんですよ。そうしたら、花井キャプテンが……。

谷山　出とちりをしてしまった、と。アニメのアフレコというのは、失敗しても流れを止めちゃいけないから、誰かの台詞が抜けてもとりあえずそのまま続けるというルールがあるんですね。だからそこでは、僕がミスってもみんなが「オウ！」と言わなきゃいけなかったんです。本当は。

下野　なのに、みんな言えなくなってしまって（笑）。

谷山　あれで、逆にチームワークの良さを感じたよね。

下野　ある意味、すごかったですよね。何人かは叫ぶと思ったのに、一人も叫びませんでしたからね。

谷山　「キャプテンの号令がなかったから言わなかったんや」みたいな雰囲気があったんです。アフレコ現場としては「ナシ」なんですけど、あのときは「アリ」だったよね？

下野　その後、全員で「キャプテン!?」とかいって盛り上がりましたからね（笑）。

谷山　「オレは確認したんや、おまえらのチームワークを。偉いぞ！」とかそういう風に持っていったしね。……ちゃんとあとで音響監督にこっそり



■**profile**
下野 紘（しもの ひろ）

02年初めてのアニメ作品『ラーゼフォン』の主役「神名 綾人」役に抜擢される。07年は『東京魔人學園剣風帖 龍龍』の緋勇龍麻役、『ながされて藍蘭島』の東方院行人役など主役を務めている。



「さっきはすいません……」と謝ったけど（笑）

——そんなチームワークのいい現場ということで、是非アニメの続きも期待したいですが、まず今後の原作の展開に期待したいことはありますか？

谷山　僕はいつかこのメンバーで甲子園に出るか出ないかぐらいまではいってほしいですね。何かのドキュメントで見たんですけど、本当の話で、過疎地の島の野球部が甲子園に出たのを見たんですけど、そういう熱い展開が見たいな。

下野　僕も期待はしているんですが、やはりリアルを描いてもらいたいなという部分があるんです。桐青に勝って、その先ではもっと相手チームに攻略されて苦戦すると思うんですよ。そこで悩んで、また立ち上がっていくような展開がうれしいな、と。

谷山　田島の今後も気になるよね。あの中でプロにいく可能性があるのはたぶん田島だけだと思うけど、今後の描き方は難しいんじゃないかなと。天才であり続けなければいけないけど、スランプもあるはず。でも、田島のスランプを深く掘り下げて描くと話が成立しないと思うんです。

下野　もしもスランプが描かれるんだったら、田島が描かれてないところで努力をしていて、ある日いつの間にか勝手にスランプを抜けてた、みたいな……そういうふうな描き方のほうがいいなと。

谷山　って、二人して勝手にマンガ家さん目線で物言ってますね（笑）。

——では、最後にファンの皆さんに一言お願いします。

谷山　ひぐち先生に頑張っていただいて、第2期がやれるだけの原作ストックができたら、ぜひまた再度アニメ化をしていただきたいな、と思っています。それまでは、DVDで何度も見直ししていただいて、試合シーンなんかは一緒に手に汗をにぎって、何度も熱くなっていただいて、あの夏を何度も体験していただけるとありがたいですね。『おお振り』の世界を大切にしていただきたいなと。

下野　僕自身も第2期が始まってもらいたい、また田島をやりたいというところがあります。スタジオの空気もそうですし、作品の空気もそうですけれども、男の子たちが一生懸命になったりとか、ふざけ合ったりとかみたいな、そういう空気がある作品はなかなかないんです。それがすごく感じられた『おお振り』にはまだまだ終わってほしくない。まだ原作のマンガは続いていますし、DVDも出ますので、ぜひ応援し続けてもらえたらと思います。OP曲じゃないですけど、きっと〝ドラマチック〟な展開があると思いますよ。

谷山　素晴らしいシメだね！

——長時間ありがとうございました！



■profile
谷山紀章（たにやま きしょう）

03年の『君が望む永遠』主人公 鳴海孝之役を熱演し、人気声優に。07年は『Over Drive』の大和武役、『天元突破グレンラガン』ではキタン役など物語のキーになる役柄を演じることが多い。

西浦×桐青戦 総括

NISHIURA × TOUSEI

文／前田 久



三星学園との練習試合を経て、結束を強めた西浦高校野球部。そして迎えた夏の全国高等学校野球選手権埼玉大会組み合わせ抽選会。キャプテン・花井が引き当てたのは、昨年度の優勝校・桐青高校との対戦カードだった。しかし、諦めることなく、あくまで「勝つ」ための準備が始まった……。

そして迎えた試合当日。一回は両チームとも無得点。二回表、西浦の攻撃。田島の天才的なコーチングにより、先頭で塁に出た花井が二塁へ進む。続く二打席は相手の好守備でノーヒットに終わるも、打撃はさっぱりなピッチャー・三橋による思わぬ当たりで、二死一・三塁というチャンス。ここで三橋がリードを失敗、あわやチャンスを無駄にす

第14話 『挑め！』





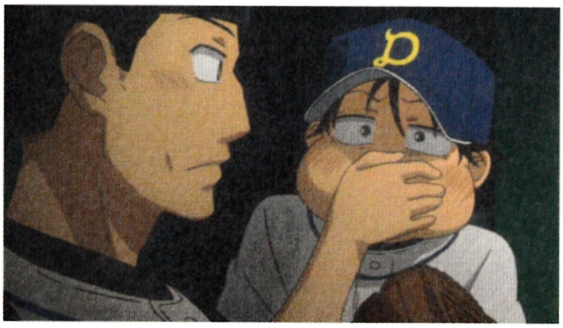
第15話 『先取点』





第16話『あなどるな！』







るかと思いきや、初戦の緊張が招いた守備の隙を突いて、三橋のタッチアウト前に花井がホームイン。西浦は、まさかの先制点を奪取する。

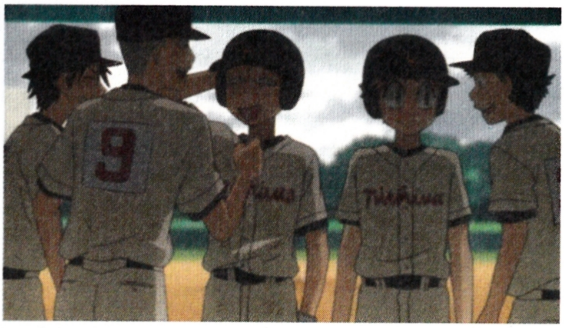
　続く三回・四回では、本来の調子を取り戻しつつあるピッチャー・高瀬に押さえ込まれるも、西浦側も好守備で桐青の得点を許さず、五回へ。デッドボールで塁に出た三橋を慎重に運び、状況は二死三塁。交代要員のいないピッチャー（つまり、走塁で怪我をするようなプレイはできない）がランナー、という状況での監督同士の戦術の読み合いは、西浦の百枝監督に軍配が上がった。バッター・栄口の大きく外れた球に飛びつくようなスクイズで、危険なクロスプレイもなく三橋は

第17話『サードランナー』





第18話『追加点』





第19話『桐青の実力』

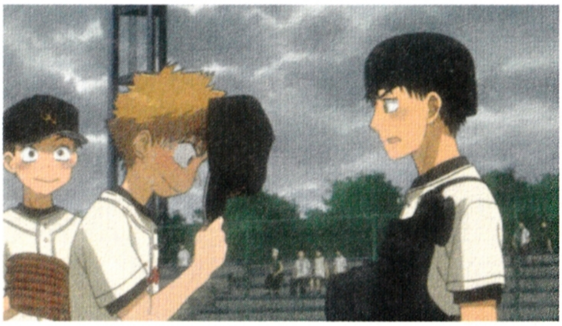






ホームイン。西浦に追加点が入る。
　しかし、強豪校はやはりただでは終わらない。徐々に調子を上げ、厳しい打撃方針を徹底し始めた桐青は、五回裏に一点、六回裏に一点を堅実に取り、試合はあっさりと振り出しに。
　そして七回裏、雨で崩れたグラウンドのコンディションが、三橋の足を滑らせ、ワイルドピッチからの逆転を許してしまうも、同様の事故が八回表の桐青の守備にも起こり、試合は予断を許さぬシーソーゲームの様相へ。そんな中、王者の貫禄か、大胆にもバスターを連続し、逆転する桐青。追い込まれた形で最後の攻撃回を迎えた西浦だったが、気迫を込めたプレイで二死二・三塁へ持っていき、バ

第20話『逆転』





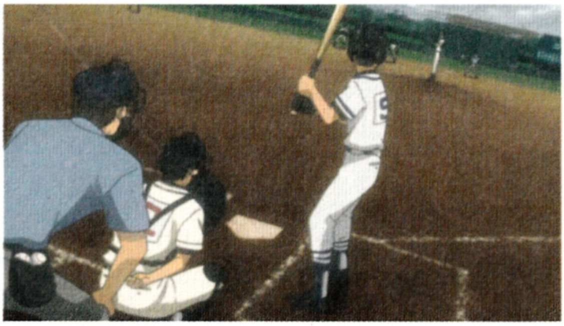
第21話『もう一点！』





第22話　『防げ！』







ッターは四番・田島。ここまで完璧に抑えられてきたシンカーを、スイングの遠心力を用いた離れ業で捉え、劇的な逆転劇を演出した。
　そして最終マウンドを三橋は弱気になりながらも、チームメイトの励ましに奮起し、気迫で投げきり、西浦高校は、ほとんどの人間が予想しなかった勝利をつかんだ。
　だが、それはけして奇跡ではない。彼らの努力、彼らが培ってきたものが結果として現れたのだ。一度負けると終わってしまう夏の大会は、ある種残酷だが、勝ち上ったチームはまだまだ戦いが続いてゆく。彼らがどこまで行くのか、どこまで行けるのか、もっと先が観てみたい。

第23話　『ゲンミツに！』





第24話　『決着』





『おお振り』のリアルさと共感

文／編集部

時代は変わっても高校野球にかける熱い思いを持った高校生がいなくなるわけでもなく、思春期の男女の不安定な心の揺れ動きがなくなるわけでもない――毎年暑い夏に甲子園を目指す高校生達は必ず存在している。時代は変わっても普遍なものが存在している。『おおきく振りかぶって』はそんな現代の生々しい高校球児達が描かれている。

うだるような暑さの中、それを払いのけるように、荒い息遣いでバッターに集中する――そんな純粋なまでの集中力は思春期ならでは。自分のしていることへの迷いのなさ、考えてはいても頭の中は空っぽで、ただ好きなコトへひたすらに突っ走る。そんな生々しさが描かれているのが、オープニング。高校球児のひた向きな思いが物語が始まる前から伝わってくる。

語りつくされている感はあるが、3話の三星学園との練習試合が始まる前の三橋と阿部のやりとりは印象的だ。



草陰で三橋の手を握り、「お前はすごい投手だよ……」と中学時代のトラウマを背負った三橋を阿部は励まし続ける。相手を思いやる気持ちに溢れる阿部。そしてそれこそがキャッチャーの仕事だと気が付く。独善的になりがちな年代の成長がしっかりと描かれている。

そんな複雑な気持ちのやり取りは三橋と阿部のバッテリーだけではない。ステップして叶の打球を打つ田島。次の打席で同じようにフォークを打とうとして打てない花井。田島のへのコンプレックス、嫉妬、それを自覚して次の打席では「田島はスゴイ」と認め、自分に言い聞かせ、自分の出来ることを実践しようとする。花井のない交ぜな感情。これも若さゆえだろう。花井の田島へのコンプレックスは、要所要所で描かれ続けており、考えないようにしても考えてしまう。これは思春期だけではないが、そんな心の揺れ動きがココロの中の切ない部分に触れ







てくるのだ。

第10話での新しい投手を作るとモモカンが話し、三橋が投手へのこだわりをみせるくだり。田島の一見無茶と思える背番号「1」を練習着に書くことで安心してしまう三橋。さらに阿部以外のキャッチャーの存在に対する不安。「俺が意地をはっても、通らないのが気持ちいい……」そんな三橋を阿部が「3年間怪我しねえ、病気もしねえ…」と説得し、簡単に納得してしまう。投手への執着と阿部というキャッチャーへの依存する気持ち、そんな複雑に見えながらも単純で明快な気持ちは大人と子供の狭間だけではない、三橋というキャラクターの性格の複雑さを感じさせてくれる。

基本的に恋愛話は『おお振り』では出てこないが、男女間のもどかしさを感じさえてくれる部分もある。10話でマネジと三橋がぶつかった時に「……マネジだから知ってるんだよ、誕生日おめでとう」と言われ、喜ぶ三橋。恋愛には発展しないことがもどかしいほど、思春期の邪気のないやりとりは、中学生から高校生になったばかりの高校1年生という微妙な年齢特有の甘酸っぱさを感じさせてくれる。千代ちゃんみたいな女の子がそばにいる、それだけで「いいっ！」と感じさえてくれるのだ。

女の子のキモチということでは、13話のスタンドで開会式の始める前の千代ちゃんと先輩のやりとりも甘酸っぱい。うつむき加減で「みんなかっこいいし……」とつぶやく。練習中はそぶりも見せない千代ちゃんが、思春期の女子（あえて女子）の秘めたる思いも、キュンと心に響いてくるのだ。

後半の桐青戦の試合中はやはりキャッチャーである阿部の配球を考えるモノローグがぜん多くなる。相手の心理を読んだ駆け引きがクローズアップされることが多いが、そんな論理的発想の元も常に「勝ちたい」という純粋な思いから。三橋は阿部に認められたいと思っているが、阿部も三橋に認められたい、必要とされたいと自分の存在意義、いてもいい場所を探しているのだ。そんな阿部の要領がよさそうで、実は不器用……というところも男の子の心理を的確に描写していてもどかしくも共感できてしまうのだ。

時代は変わっても常に変わらない思い――それは見ている僕らの思い違いかもしれない、もしくはそうあって欲しいという思いがあるのかもしれない。だが、僕らの心の中にある「高校球児」を『おお振り』はリアルに感じさせてくれるのだ。

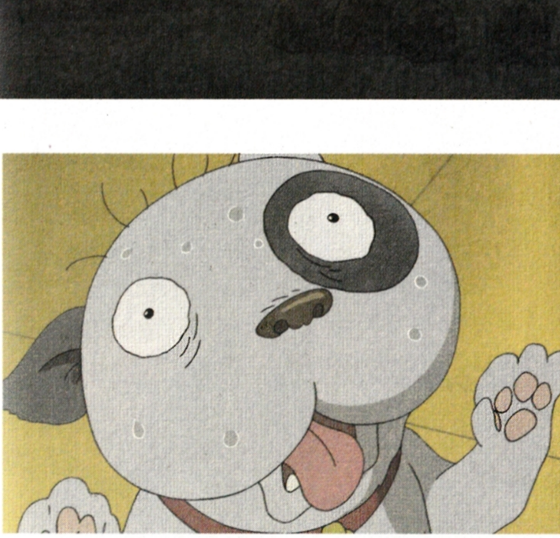


涙あり、お笑いあり、恐怖ありとバラエティに富んだストーリーを見せてきてくれた『電脳コイル』だが、いよいよ物語も折り返し点を過ぎ、佳境に入ってきた。各話のなかにちりばめられた断片的な情報から、全体像を推理する人も多いと思うが、これまでに判明した情報を整理してみよう。

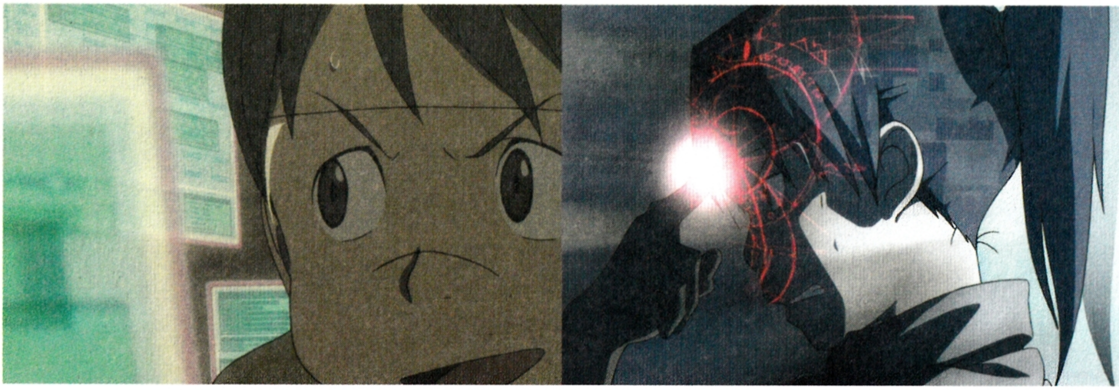
まずは、1話からずっと登場しているイリーガルだ。イリーガルは謎の存在だが、イリーガルにも様々な形態があり、体内にキラバグがあるアルファ型イリーガルとキラバグがないベータ型イリーガルに分類されている。子供たちの間で噂される存在であるミチコさんは、願い事をどんなことでも叶えてくれると言われており、キラバグを集めるとミチコさんに出会えるという。イリーガルが存在できるのは、バージョンが古い空間だけだが、バージョンが5.51以前の空間では、「あっち側」に行ってしまう危険があると言われている。しかし、ミチコさんや「あっち側」といった話は都市伝説と言われ、実際に確認した人間はいない。

なぜ、イサコがキラバグを集めようとしていたのか、その目的はなかなかわからなかったが、それは電脳











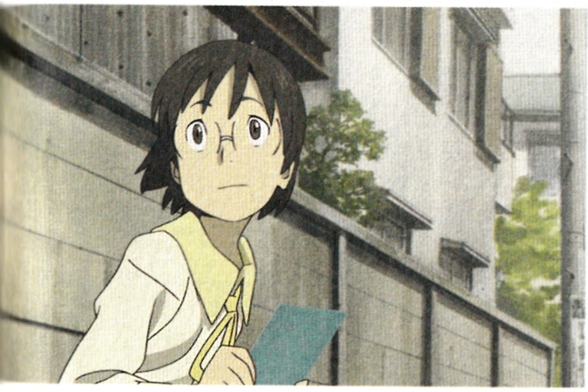
文／加野瀬 未友

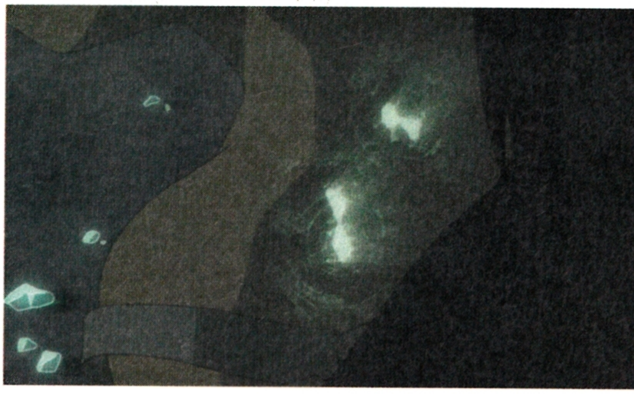
メガネによる事故によって「あっち側」に行ってしまった兄の心を取り戻すためだった。イサコの兄の病室の部屋番号が「4423」という、ヤサコが過去に鳥居で会った少年が教えてくれた番号と一緒だったことから、彼がイサコの兄だったのではないかとヤサコは気付く。病室で寝ていたイサコの兄には、あの少年と同じように手に傷があったのだ。

また、イリーガルは、電脳空間に干渉して、様々な事故を起こしていた。ハラケンと一緒にイリーガルを研究していたカナコは、1年前の夏休みに交通事故で亡くなったが、その事故の原因は電脳ナビのドメインに干渉するイリーガルのせいではないかとハラケンはにらんでいる。

オバちゃんこと大黒市空間管理室に所属する原川玉子も、コイル電脳探偵局の一員で、オババと因縁があった。謎の人物だった猫目は突然玉子の上司として現れたが、玉子が関わった4年前の事件にもどうやら関わっているようだ。

こうして、ヤサコとイサコを中心とした人間関係に、ハラケンや玉子、猫目が関わっているという構図が見えてきた。



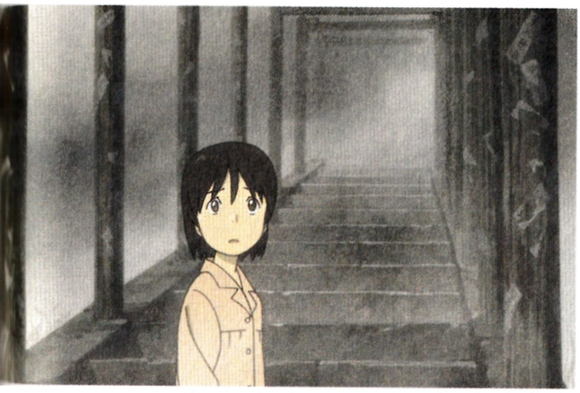


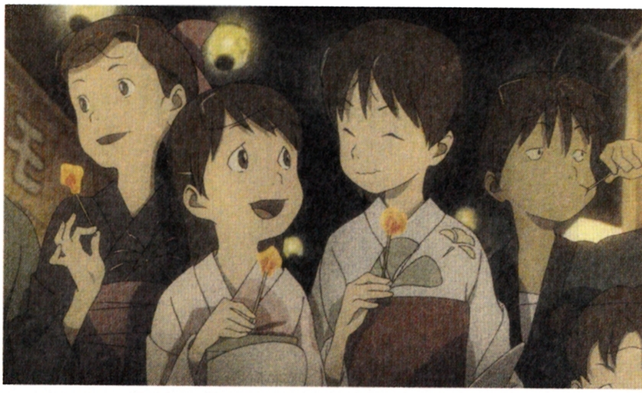
アイテム、設定の面白さ

本作品では、様々な魅力あるアイテムや設定が登場するが、ベータ型イリーガルが登場する11〜13話は、『ドラえもん』を代表とする藤子不二雄的想像力を感じさせてくれる話だった。12話の「ダイチ、発毛ス」は、ヒゲタイプのイリーガルが顔面で成長し、文明まで作るという、リアルタイムシミュレーションゲームをモデルにしたような展開を見せてくれた。高度なアイデアを使いながら、「顔にヒゲがある」という何とも様にならないビジュアルを見せるというアンバランスさが楽しい。

13話の「最後の首長竜」は磯監督が脚本、演出を担当した『ラーゼフォン』の第十五楽章「子供たちの夜」との関連が興味深い。「子供たち〜」回はキャラクターたちの過去の話という外伝的な話なので、単独で見ても楽しめる。TERRAという組織の司令官である一色真は、子供時代に他のメンバーと一緒に奏者（作品中のロボットを操る能力を持つ人）として育てられていた。ある日、真は屋敷の地下で泥の生物（作中ではゴーレムと呼ばれている）を見つけるが、屋敷の警備員たちはこの生物を排除しようとする。真は生物とともに屋敷からの脱走を企てるが、泥の生物は屋敷の中でしか生きられなかったため、屋敷の外に出た途端、崩壊してしまうのであった。話の構造として「最後の首長竜」にかなり近く、昔から磯監督が「子供と怪物」という題材に強い関心を抱いていたことがよくわかる。なお、子供時代の一色真の声優を担当しているのは朴璐美氏で、ハラケンと同じなのが面白い。

また、毎回冒頭で子供たちの噂が語られるように、都市伝説は重要な設定だ。都市伝説には常に死の匂いがつきまとっているが、『電脳コイル』の中では、「霊界」のような直接的な死ではなく、「あっち側」として異界が表現されている。子供たちの語りだけではなく、ネットの情報や、過去の新聞記事、ニュースなどを通して、都市伝説の情報は様々な形で提示され、視聴者が否が応でも意識するようになっている。その上、図書館の本棚に並んでいる本など、意識せずに見ると気付きにくいところにまでも情報がある凝った作りなのだ。こうした都市伝説によって恐怖が演出されているが、本作は生理的な恐





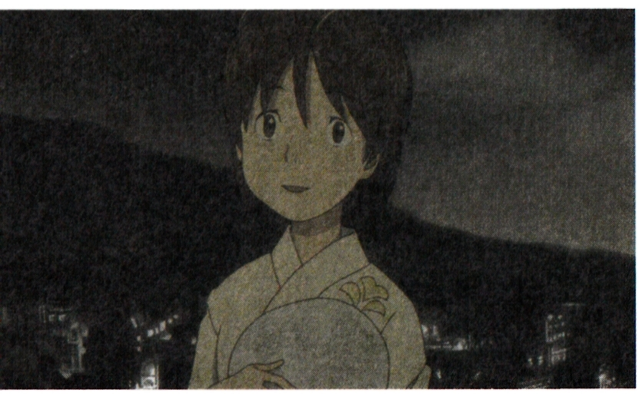
怖感を刺激するホラーではなく、練り込まれた設定で恐怖を演出するサイエンスホラーといえるだろう。

ヤサコとイサコはどうなる？

アニメの初期では、キャラクターたちの心情はあまり描かれていなかったが、それを補足するサブテキストとして小説版は必読だ。小説版はアニメ版といろいろ違いがあるのだが、一番大きな違いは電脳メガネの使用に年齢制限があるという設定である。この設定によって、舞台となっている小学6年生の夏休みが「電脳メガネを使える最後の夏休み」となり、ジュブナイル小説としての純度を上げている。なお、アニメ版でも後半の展開では内面描写が増えていくという。最初、まったく接点がなかったように見えたヤサコとイサコだが、イサコの兄を通して繋がりがあることがわかった。イサコは自分の秘密に踏み込んできたヤサコに反発しているが、イサコの兄が「あっち側」から戻るためには、ヤサコの助けが必要になるのだろう。そんな危険な「あっち側」にハラケンは魅入られている。ハラケンを助けられるのもヤサコに違いない。









イサコやハラケンのような喪失したものがある人たちをヤサコは助けていくのだろうが、ヤサコ自身も、引っ越しする前に何かがあったのではないかとイサコに指摘されている。ヤサコの傷を癒すのはそれを指摘したイサコか、それともハラケンなのか？

イサコの兄は4年前の電脳メガネをかけた子供たちの集団失神事件と関わりがありそうだが、この事件には、玉子と猫目が関わっているという4年前の事件とも関わりがあるのかもしれない。おそらく、4年前の事件は「あっち側」と関係があり、玉子はそこで悲しい経験をしてきたと思われる。ヤサコとイサコが、過去の自分たちと同じような過ちを繰り返さないために、玉子は彼女たちに手を貸すのではないか？

本筋以外で視聴者が気になる関係といえば、ダイチとフミエの関係だろう。二人の幼い恋が実ることを祈りたいが、実際のところ、中学生、高校生と成長しても、今のような関係が続いているというのも、あの二人らしい気はするが。

電脳コイルという世界を紐解く



アニメ版脚本・小説版著者
宮村優子 INTERVIEW

撮影／長谷川 太郎　聞き手・文／加野瀬 未友

――最初に『電脳コイル』の企画に触れたとき、どのように思われましたか？

宮村　プロデューサーの三ツ木（早苗）さんに、磯監督が作った、まるで作品集のような分厚い企画書をいただきました。その帰りのタクシーの中ですぐに見たのですが、もう最初のページの絵を見ただけで、「これにかかわりたい」と感じました。公式サイトを立ち上げたときの、神社の境内に子どもたちが集まっている絵です。他にも、教室の子どもたちの目の前に次々とメールが開いていっている絵、メガネの隅にイリーガルがちょっとだけ見えている絵など印象的な絵が企画書全体にちりばめられていて、それがとにかくチャーミングで刺激的。ただ絵がきれいとか、かわいいというだけではなく、物語を感じさせる、ドラマを内包している絵だったんです。どうしてこの子たちここにいるんだろう？どうしてこういうことになっているんだろう？　などと、その裏側にある物語を想像させるようなところがあって……。

――企画書の段階で世界観が伝わってきたんですね。

宮村　ただきれいな絵とか魅力的な絵だったらたくさんあると思うのですが、読み手側に物語を呼び覚まさせるようなところがあった。それで、家に着いてすぐ三ツ木さんに連絡しました。「どういうかたちでも良いので、ぜひかかわらせてください」と。それが最初でした。



――小説版はどのような層の人に読んでもらいたいと思われますか？

宮村　1巻を書いているときは、まずアニメを観ている視聴者層である小学生を意識して、この言葉難しくないかな？　などと考えながら書いていたんですよ。でも、書いている

うちにあまり考えなくなりました。というより、私は子どもがいないので、やはり小学生のことをリアルに描くというのは無理だとあきらめました。結局は自分がこの物語を通して描きたいことを書くしかないと覚悟を決めて、児童向けということを意識しつつも、読んでくれる方の「あなたのなかの少年少女へ」向けて書こう、そう決心しました。そのスタンスが1巻目を書いている最中に決まっていき、もうすぐ3巻が出ますが、その姿勢は全然ブレていないです。

――実際はどのような層に読まれていると感じますか？

宮村　そうですね、中学生以上の方々でしょうか。ジュブナイル小説という括りですね。さらにもうすこし上の、おそらくライトノベルをよく読んでいるような層も。厳密にはわかりませんが、いわゆるアニメ層とラノベ層とふたつ大きな流れがあるという感じでしょうか。そのふたつの層は、重なる部分も大きいと思いますが。



――ジュブナイル小説というジャンルに対しては、どのように考えられていますか？

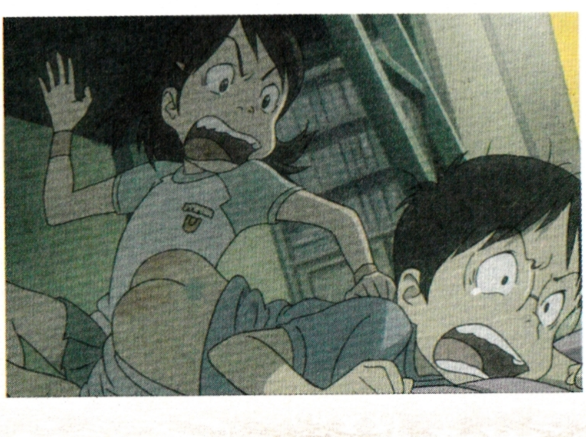
宮村　実は何も考えていないんです（笑）。これはわたしの場合ですが、子どもがいないでしょう？　すると、なんだか50歳になっても60歳になってもだれかの〝娘〟気分なんです。困ったことに（笑）。永遠にだれかの〝娘〟のまま歳をとっている。おこがましいですけど、永遠に〝少女〟なんです（笑）。ココ、強調しときます（笑）。だから、人間関係であったり、友達同士の付き合いであったりを描くときに、私の中では多分に「リアル」を書いているつもりなところがあるんです。それが結果的にジュブナイル小説と規定されるような作品になっていってるのかな、とは思いますね。最初からジュブナイルというジャンルを狙っているわけではないんです。書評などでジュブナイル小説と表現してくださる方がいらっしゃるので、ああ、これはそういうジャンルの読み物なんだな、というふうに思います。外側から知る感じですね。

電脳メガネは通過儀礼

――小説『電脳コイル』独自の設定としていちばんはっきりしているのは、メガネの年齢制限だと思いますが、この設定はどの段階で思いつかれたんですか？

宮村　小説版を担当することが決まって、この原案をどう料理しようかな？　と考えたときに、私は、少年少女が自分の足で歩き出すまでの話、成長の物語を書きたいと思ったんです。そのための通過儀礼として、メガネを設定したかった。メガネが使えなくなるまでの1年間の子どもたちの話――割と早い段階で自分の中では決まっていました。1巻を執筆してゆく中で、メガネを卒業できない子もいるんじゃないか、ふとそう思いついて、中学生になっても高校生になっても二十歳近くになってもメガネをずっとかけ続ける、「メガネ流民」という存在が生まれました。

――「メガネ流民」は、見えないのにメガネをかけ続けているわけですか？



宮村　「メガネ流民」にもいろいろなパターンがあって、メガネは機能してないのに執拗にかけ続けているという人もいれば、いまだに電脳世界が見えている人もいる。他にもさまざまなパターンを考えているところです。





——アニメと小説版の違いに関しては、磯監督とどのようにお話されたのでしょうか？

宮村　お話の基本をある程度固めるところまでは磯監督とも毎週会って話していましたが、アニメの制作が始まってからは、メールでちょっとしたやりとりをするぐらいです。アニメの脚本も担当したので、作品については、一時期相当濃く話し合いましたよ。

——アニメをご覧になってどのように感じましたか？

宮村　すばらしいの一言（笑）。電脳戦争は刺激的だったし、メタバグツアーはハラハラドキドキだし、ヒゲの話もクビナガの話もグレイト！　もう磯監督、好き勝手やってるなと（笑）。とくに動きのキレがすごいですよね。これがテレビアニメだなんて信じられない！

——アニメでは、全体にユーモラスな演出が印象的ですが、小説版にはとてもピリピリした緊張感が漂っています。そんな緊張感は、どのような意図で書かれたんでしょうか？

宮村　最初は、アニメのユーモラスなシーンやギャグなんかも取り入れようとはしたんです。ですが、やっぱり、映像で面白い部分と活字で読んで楽しい部分は全然違うんだな、というのを痛感しました。それからは吹っ切って、サイエンス・ファンタジーというよりはサイエンス・ホラーのテイストでいこうと決めました。リズム感とか緊張感は特に大事にしているつもりです。友達に聞くと、会話の部分がいちばんドキドキすると言われます。わたしはシナリオライターなので、会話を書くのは一応得意分野ですから（笑）。そういう自分の持っているスキルをできるだけ活かしていきたいとは思っています。



――小説版のテーマとして、"喪失"というキーワードがありますが、それについてはどのように考えられていますか？

宮村　子どもから大人になっていくときに、どういうものを手放さなければならなくて、どういう痛みに耐えていかなくてはならないのか、というのはとても重要なことだと思うので、丁寧に書きたいと思っています。失ったものは絶対に取り戻せない……ただ、失ったものを乗り越えることはできる、というスタンスで書いています。



――小説版は、思春期以前の女性心理の怖さ、複雑さが全面に出ていて、女の子の物語なんだなという印象を受けます。

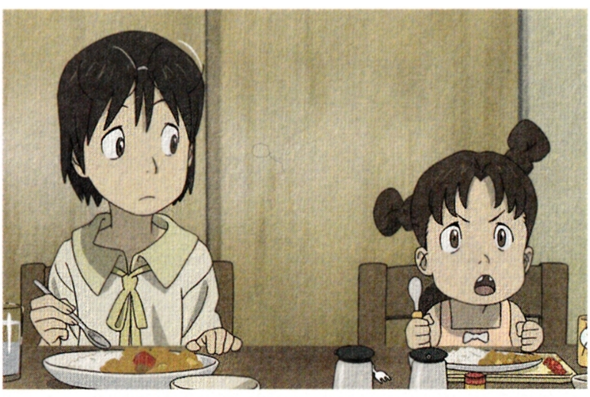
宮村　大人になった女性ではなく、この年代の女の子だからこそ抜き差しならない愛憎――それを描きたいと思っています。しかも、それが崩壊に向かうのではなくて、主人公のふたりにはちゃんと出口があって、サバイバルできるということを書きたいと思うんです。

――基本的には宮村さんご自身が思春期に感じていた感情なんでしょうか？

宮村　そうだと思います。でも、今の子どもたちの気持ちとちゃんと重なるかどうかは正直わからないところもあるんです。今の子どもたちは、のびのびしていてうらやましいと思う反面、かわいそうだなと思うところもある。これだけネットなどの情報が発達して、さらにライトノベルやアニメなど、フィクションのありかたも豊富だと、自分のいくつかの未来をなんとなくシミュレーションできてしまうのではないかと思うのです。私たちが子どものときは、与えられる情報が少なかったので、比喩ではなく本当に、未来は無限で、無邪気にそれを信じていられました。それが、今の子どもたちは、早い段階で「あぁ、これは自分には無理だな」と自分の限界が見えてしまったりするのかな、と思うんです。そうすると、彼らにある種の虚無的なものを感じて、今、未成年が引き起こす事件が多いのは、虚無への彼らなりの抵抗なのかな、などと思うことがあるのです。思春期の少年少女のいちばんのテーマって、やっぱり"自分が自分であることへの抵抗と反乱"だと思います。自分がこの名前で、この親から生まれて、こういう所に住んでいて……ということそのものが嫌で、そのこと自体に反発したりする。そうではない自分を生きるんだ、と。でも、そんな抵抗や反乱をする前に、自分で限界が見えてしまっているとしたら、それはかわいそうなことだな、つらいだろうなと思います。だからこそ、そういう「限界が見えてしまっている時代」の抵抗や反乱、内面的な冒険小説、そういうものをすごく書きたいんです。限界を身勝手に押しつけられても、「それはちがう」「生き残ってみせる」というプリミティブなエネルギーを書きたい、そう思います。

――小説1巻の「冒険では変わらない」というフレーズが印象に残ったのですが、現状から遠ざかるのが冒険じゃない、と。

宮村　冒険では変わらない……では、何が彼らを変えるのか？　というのを書いていきたいですね。もしかしたら、やはり冒険でしか変わらない、という結末なのかもしれませんが、今時の彼らの抵抗を書きたいと思っています。



――子どもは、大人に抵抗してゆくんでしょうか？

宮村　子どもでいさせようとする





■profile
宮村優子（みやむら ゆうこ）

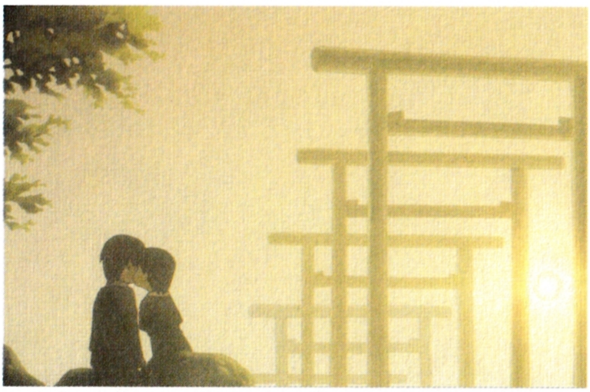
東京生まれ。脚本家。ドラマ作品に『六番目の小夜子』（'00年 NHK）『慶次郎縁側日記』シリーズ（'04年～ NHK）など。'04年より、『野性時代』（角川書店刊）にて「自転車仮面」「十一階の幽霊」「にせものルビー」など短編小説を発表。本作、小説版『電脳コイル』はアニメ監督磯光雄とのコラボレーションにより実現した、初の長編作品である。

「何か」に対して抵抗していく、というのかな。それから、私も含めてみんな、自分を被害者だと思いたい気持ちがどこかあると思います。でも、うまくいくかどうか分からないですが、私はこの話の中で、〝加害者の痛み〟を書きたいとも思っているんです。救わなくてはいけないだれかの手を離してしまったとか、だれかを傷つけてしまったとか、だれかを救えなかったとか。加害者というのではなくても、能動的、前向きであるがゆえに犯してしまう罪ってあると思うんです。そういうことによる子どもたちの痛みも書いてみたいと思っています。まだ明らかにはしていませんが、みんな決して受身な被害者であるだけではないんです。一方で、だれかを傷つけたりだれかの手を離したりしている……その痛みもしっかりと書いていきたいです。

――どのキャラクターに一番の思い入れがありますか？

宮村　もちろんヤサコとイサコは書いていて楽しいです。でも、登場人物ひとりひとりを、この子はどういう子なんだろう？　と分かりたいという思いがあって。1巻目から一人称で書き込んでいったので、どの子に対しても思い入れはあるんです。友達から圧倒的に人気なのは、フミエとダイチですね。フミエとダイチはどうなるのか？　とみんなに聞かれます。また、イサコはリーダーシップがある子だな、と。自分の技術力で自分の信奉者を増やしていく、決して居丈高なだけじゃない、プロフェッショナルな感じ……技術屋的なところがあって、そういうところが好きですね。かっこいいと思います。ヤサコは、根拠なく強いところが書いていて楽しい（笑）。

――ヤサコは、どちらかといえば攻撃的な印象を受けました。



宮村　アニメでは折笠（富美子）さんの声の雰囲気もあって、主人公らしいかわいらしい感じで、それは私もとても好きなんですが、小説は心情を書かないと主人公になりません。それであぁいう感じになったところがありますね。

――ヤサコとイサコ、どちらが好きですか？

宮村　その時々で変わります（笑）。



攻めてるときのヤサコは、好きですね（笑）。書いていて本当に爽快感があります。こうも言ってやろう、あぁも言ってやろう、と。イサコについては、メタバグツアーへ向かう途中の黒客メンバーたちとの心理的な駆け引きなどは、書いていて楽しかったです。あと、実は意外と好きなのが、イサコとフミエのツーショット。どっちも負けていない感じで。ヤサコとイサコは、お互いのもろさを補完し合ったり照らし合ったりどこか危ういところがあるのですが、イサコとフミエはもう、「あんたなんか何よ！」「あたしのほうが上よ！」っていうライバル心むきだしで（笑）。書いていてシンプルにわくわくします。フミエと対峙しているときのイサコは、普通に子どもなところが好きですね。イサコも、フミエのことは実は嫌いじゃないのではないか、ヤサコほど苦手ではないんじゃないかな、と思います。

――行動原理がお互いに似てるから。

宮村　そうですね。フミエは、イサコにとってはいちばん安心して子どもになれる相手なのかな、と。フミエはそもそも、ちょっとお母さんっぽいところがあるので（笑）

――ヤサコの家族、特に母親に対する思いが、小説ではかなり描かれていますね。

宮村　そうですね。やはり女の子にとっては、お母さんは最初に出会う女のライバルですから。メガばあがいて、ヤサコ母がいて、タマコがいて……と、様々な年代の女性がいて、その全員の中に、歳をとらない〝少女〟がいるんです。

――小説の1、2巻共に、冒頭はタマコの回想でした。実はタマコがキー・キャラクターになっているのかな、という感じがしましたが……。

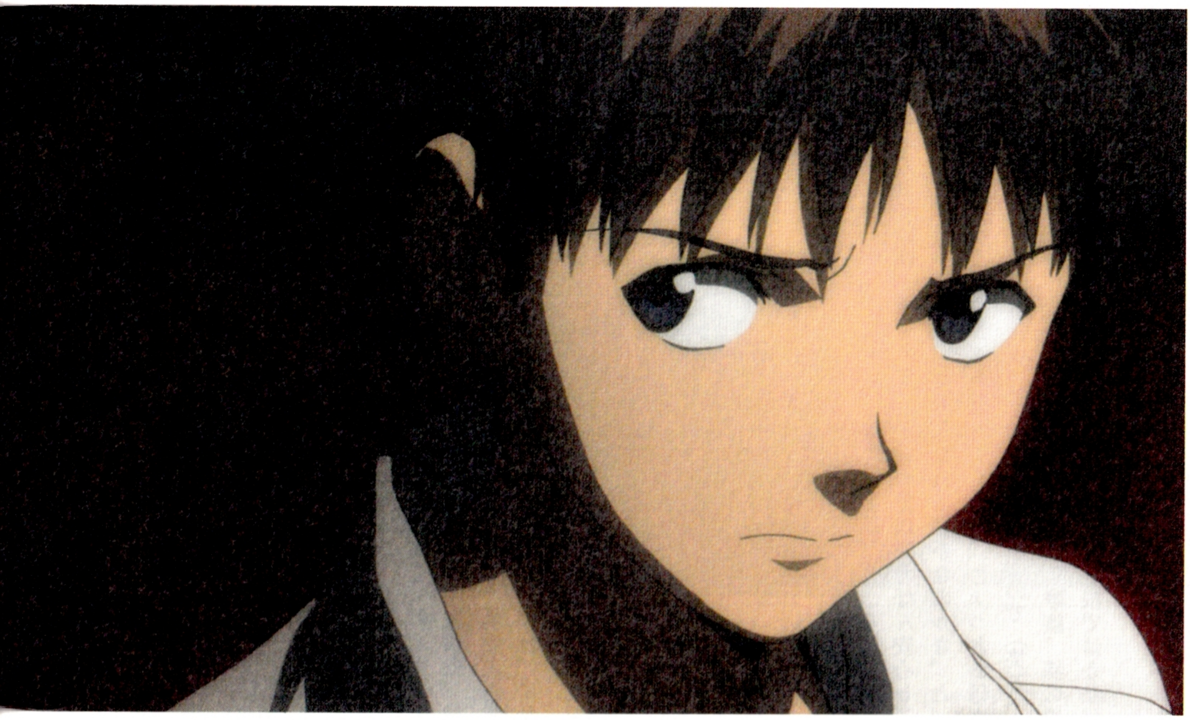
宮村　そうですね。私は、この物語の子どもたちって、実は相当大人で、いろいろ内面的に成長していると思うのですが、その中で、ひょっとしてタマコがいちばん年齢が止まってるんじゃないかな、と。ある意味、私を投影しているようなところがあります。もうひとり、過去を引きずって年齢が止まったままでいるのが猫目という少年。そんな猫目とタマコの話も考えているので、楽しみにしていていただきたいと思います。他にも、アニメでは、タマコがハラケンをかわいがっている部分がよく出ていてチャーミングなんですが、小説3巻では、タマコが自分を支配している感じがちょっと嫌だ、というハラケンを描いています。タマコの庇護から逃れたい……逃れて自分の足で歩きたいという、そういうハラケンを明らかにしています。

――最後に小説を楽しみにしている読者に一言お願いします。

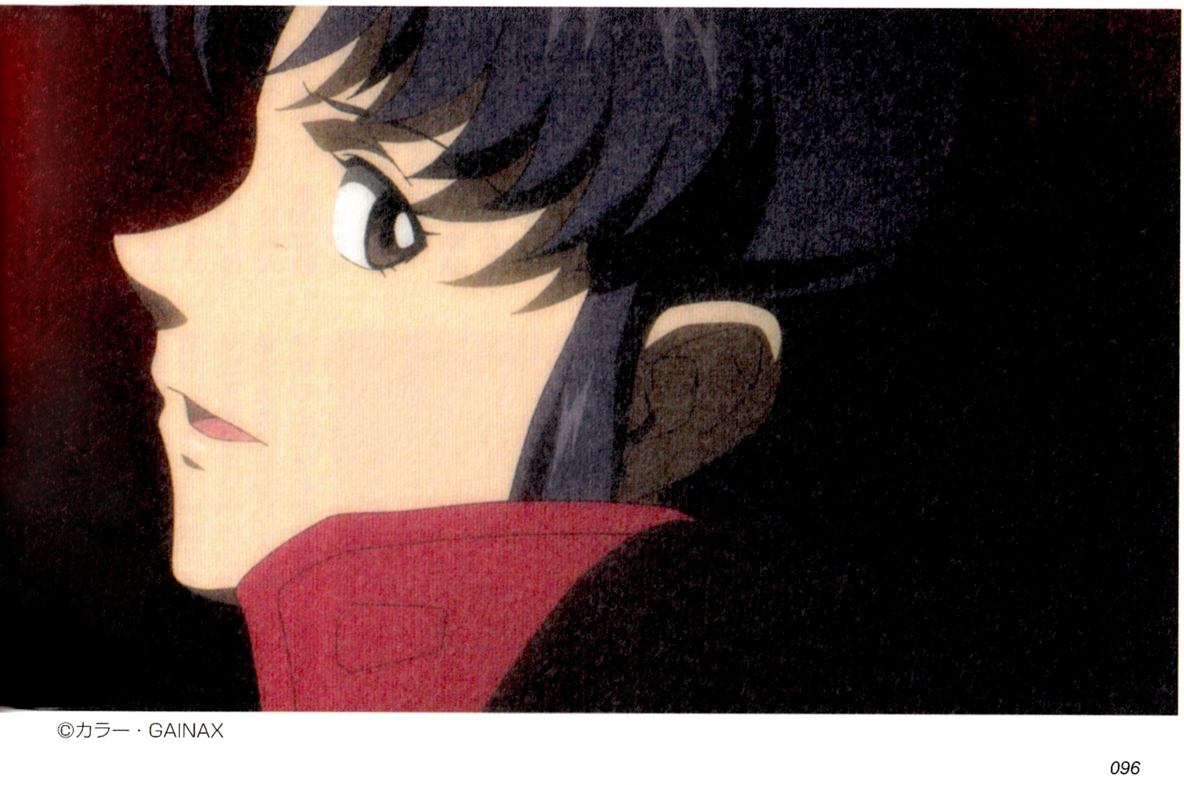
宮村　メガネを卒業するまでの子どもたちの1年をハラハラドキドキとあたたかく見守っていただきたい、そのひとことにつきます。よろしくお願いします。

――どうもありがとうございました。新刊楽しみにしています！





ヱヴァンゲリヲン新劇場版：序



我々は再び、何を目撃しようとしているのか？

「エヴァンゲリオン」が再び我々の前に現れた。
「ヱヴァンゲリヲン」と名前を変えて。
そして内容は「REBUILD」（＝再構築）されて。

シンジに会える。
ミサトさんに会える。
綾波に会える。
アスカに会える（次作『ヱヴァ破』で）。
カヲル君に会える（もう出てます）。

不安材料もある。

総集編？　リメイク？
全4部作？　公開日未定？

いや、大丈夫。
全然オッケー。雨でも風でも大丈夫！

赤い海。
闇夜に浮かび上がるヱヴァ。
新たな謎。
トランスフォームする第6使徒。
綾波の×××。
ヤシマ作戦。
そして、次回予告。

「志を示すことが大切」
「旧作以上の作品を作っている実感がわいてきます」
「誰もが楽しめるエンターテイメント映像を目指します」
庵野秀明総監督の言葉に偽りはなかった。

「12年ぶりだね」
「ああ、間違いない。エヴァだ」

文：永田ヒロアキ、鈴木亮一（ユービック）



物語冒頭、本作における人類の敵「使徒」が第３新東京市に襲来。第４の使徒。体内から光と共に謎の衝撃波を発し、国連軍の航空隊を吹き飛ばす。冬月「やはりA.T.フィールドか」。ゲンドウ「使徒に対し通常兵器では役に立たんよ」。バリアであると同時に武器として使うこともできる「A.T.フィールド」の存在が明示される。

通常兵器では埒が明かないと判断した国連軍はN2地雷を使用する。一面が爆発に包まれ、シンジとミサトが乗ったルノー・アルピーヌA310も吹き飛ばされる。しかし、この攻撃がサキエルに与えたダメージは微々たるもので、顔の下から新たな顔が現れる。顔が再生する際のヌメリとした質感、使徒の不気味な生物感が増す。



逃げちゃ駄
逃げちゃ駄目だ、
駄目だ……。



ヱヴァに乗ることを決意したシンジ。夜の第３新東京市にヱヴァ初号機が初出撃する。暗闇の中で緑色の蛍光部分が光る演出が、たまらなくかっこいい。制作スタッフが本来想定していた「闇夜に光るウルトラマンの眼」を連想させるビジュアルイメージが、ついに実現した形だ。

戦闘が終わり、自爆した第４使徒が降らせた血の雨の中を闊歩するヱヴァ初号機。リツコ「あれがヱヴァの……本当の姿……」。今回登場する３体の使徒は、最後にはすべて爆発して大量の赤い血へとその姿を変える。同時に虹が架かるのも意味深な描写だ。また、使徒を識別するパターンは「青」とされており、使徒襲来の際には、ネルフ本部のCGモニターに「パターン青＝使徒」と表示される。



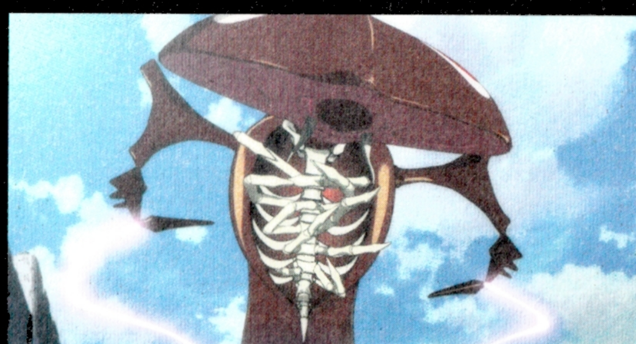
「初号機活動限界まで あと30秒28、27……」



ヱヴァ初号機を駆って使徒を撃退したシンジだが、戦闘で妹が被害を被ったという同級生・鈴原トウジから鉄拳を食らってしまう。シンジ「どこが人に褒められることなんだろう……。ヱヴァに乗ってたっていうだけで、なんで殴られるんだろう」。トウジの友人である相田ケンスケも登場。少なくともこの時点では、学校にシンジの居場所はない。



学校の屋上で寝そべるシンジに、伝言を伝えに来る綾波レイ。「非常招集……先、行くから」。呻き声などを除けば、実質レイの初セリフである。90年代、もっとも人気を博した女性アニメキャラクターとも言える彼女だが、その魅力は21世紀になった現在も全く衰えていないと断言しよう。



第5の使徒、襲来。のデザインは昆虫を連想させるもので、胸部には幾本もの節足が蠢いており、生理的嫌悪をもよおさせる。また、兵装ビルを一刀両断する切れ味鋭いピンク色のビーム鞭も特徴で、シンジが乗るヱヴァ初号機を苦しめることになる。



第5使徒にガトリングガンを一斉射するヱヴァ初号機。ミサト「馬鹿！爆煙で敵が見えない！」。一閃するビーム鞭が、アンビリカルケーブルを断線させる。ヱヴァはこのケーブルにより必要な電力が供給されているため、内蔵電源だと約5分間しか動けないという制限があるのだ。

第５使徒との戦闘には勝利したもの、ヱヴァに乗る意義を見失ったシンジはミサトの家には戻らず、街中を彷徨う。「いいですよもう……。ミサトさんのところに連れてってください！」現れるネルフの黒服。ヱヴァのパイロットという機密に関わってしまったシンジに、もはや完全な自由は無い。



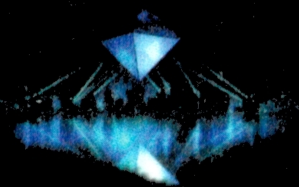


ヱヴァ零号機。パイロットは綾波レイ。シンジが第３新東京市に来る以前に行われた零号機起動実験の回想シーンが挟まれる。暴走してヒステリックに壁へ頭を打ち付ける零号機が印象的だ。エントリープラグ内のレイを助けるゲンドウ。本作中、ゲンドウが感情的に振舞う唯一のシーンとなる。

「目標内部に高エネルギー反応！！」



襲来する第６の使徒。放った高出力レーザー光線が、ケージから出たばかりのヱヴァ初号機を直撃する。爆砕ボルトが点火され、エリアごと強制回収される機体。ミサト「救護処置、急いで！」。「いやだ、もういやだ！ここから出して！出してよ父さん！」シンジを襲う生命の危機。



ジオフロント内ネルフ本部へドリルで侵攻する第６使徒。今作に登場する３体の使徒の中で最も印象的なのは、やはりこの第６使徒だろう。鏡面による映り込み表現、４次元立方体を基とした様々に変化する幾何的形態はCG技術なくしては作画不可能なもので、ビジュアルインパクトは絶大。重厚な存在感を放っている。

―笑えばいいと思うよ―



ヱヴァ零号機と綾波レイ。「綾波は、なぜエヴァに乗るの？」「絆だから」「絆？」「そう……絆」。月の光に照らされながら展開されるシンジとレイの問答。そして「時間よ。行きましょ。……さよなら」と去るレイの右手には、ゲンドウの眼鏡が入ったケースが握られている。さりげないカットに情報を込めるのもエヴァの特徴的な演出方法だ。



第6使徒を倒すためにミサトが立案したヤシマ作戦。日本中の電力を集め、大出力陽電子自走砲を放つという大規模なプランだ。このヤシマ作戦が展開されていく件は、ほぼ新劇場版オリジナル。『ローレライ』『日本沈没』でおなじみの樋口真嗣による新作画コンテによるスケール感あふれる描写となっている。



ポジトロンライフルを一度は命中させたものの、まだ倒れない第6使徒。再度砲撃を行うために立ち上がるシンジ。更迭しようとするゲンドウの命令に、「自分の子供を信じて下さい。……私も初号機パイロットを信じます」と反駁するミサト。ヱヴァ序最大のクライマックスシーンである。



ヤシマ作戦が終了し、レイも微笑み、満足感の内に終わるかと誰もが思ったその刹那、月面上で突如目覚める渚カヲル。映画公開前から話題となっていた彼の登場シーンは、時間は短いながらも情報量は圧倒的で、新たな謎に満ち満ちている。次回作『ヱヴァンゲリヲン新劇場版：破』への期待は否が応でも高まる瞬間だ。

庵野秀明総監督は何をやろうとしていたのか？

新しい「ヱヴァ」から読み解けたもの

本年最大の話題作『ヱヴァンゲリヲン新劇場版：序』。公開2日で観客動員数23万人、興行収入2億8000万円というヒットを記録したという。皆が待ち望んでいたエヴァ最新作、その魅力やテーマ性について改めて考えてみたい。

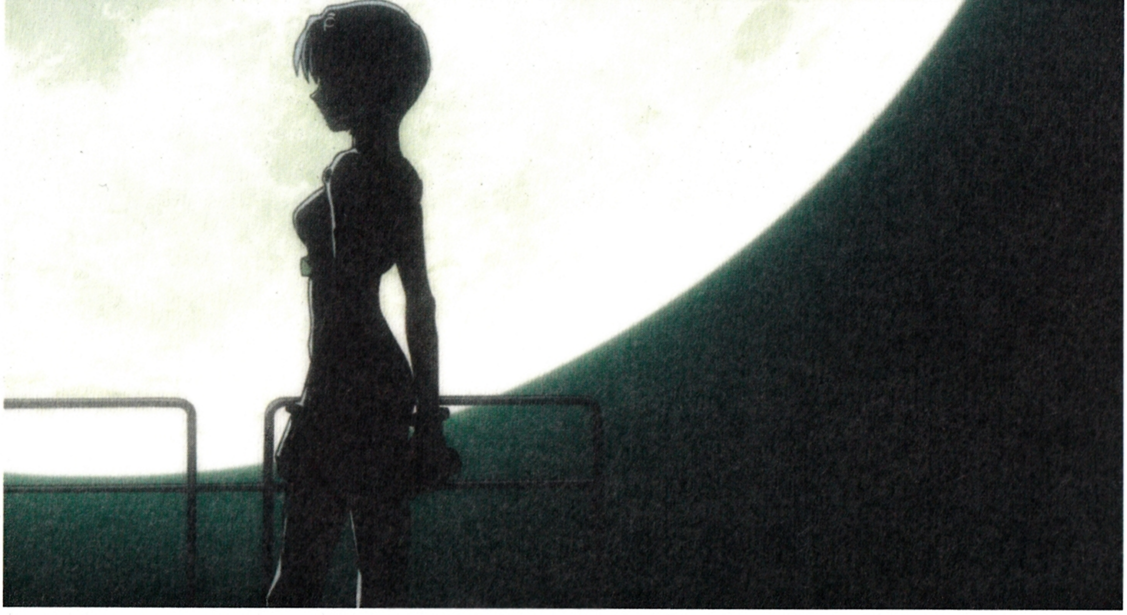
ついに公開された『ヱヴァンゲリヲン新劇場版：序』。12年前の1995年に『新世紀エヴァンゲリオン』として放送され、一世を風靡した、言わずと知れたメガヒットアニメの新劇場版だ。『エヴァ』という作品は、宮崎アニメのように老若男女が分け隔てなく楽しめるエンターテインメント作品というわけではなく、その内容に計り知れないトラウマを抱いてしまったファンも多い。にも関わらず、いやだからこそ、世紀を超えて語り継がれている作品なのかもしれない。今回、リメイク版（製作サイドは、今作は「REBUILD＝再構築」だとし、リメイクという表現は一切使っていない）ではあったが、あの『エヴァ』の新作アニメーションが制作・公開されるという事実に対し、様々な思いがファンの胸中に去来したはずだ。

　そんな中で公開された本作は、結論から言ってしまえば、初見者でもヘビーファンでも等しく楽しめる、まさに最強のアニメ作品となっていた。いや本当に。

　ビジュアル面におけるポイントは、やはり3DCG等のデジタル技術の導入だろう。キャラクターなどの基本的な部分は2Dで描かれているのだが、ヱヴァンゲリオン本体や使徒、兵装ビルなどの要所は3Dで描写されている。このメリハリの効いた方法論には、あくまでデジタルをツールとして使いこなしているという制作陣のセンスを感じさせる。また、庵野秀明総監督のメカや建造物に対するフェティシズムは『ヱヴァ』における構成要素の重大な側面であると同時に作家性の一部だが、それが3DCGという技術を得ることによって強化されているのは、一見して明らかだ。とにかくビルの描写には要注目である。



　いくら絵が綺麗になっても、肝心



のストーリー自体は総集編で新味はないんじゃないか。そう考えた人も多かっただろうが、注目すべき箇所は、変わらなかった部分ではなく変わった部分だ。使徒のナンバリングが違う、リリスの仮面が違う、アダムが月面にいる……。総集編と銘打っている以上、これらの変更点を加えなくても作品は成立したはずである。そこに新たな謎を盛り込んできたというところに、制作陣のサービス精神を感じ、嬉しくて思わず頬が緩んでしまう。TVシリーズ後半の印象から、視聴者を突き放す作品というイメージが強いかもしれないが、『エヴァ』は元々サービス過剰な作品なのである。そして、映像的にもテーマ的にも、あらゆる意味でサービスの極点を記録しているのが、劇中で描かれるヤシマ作戦だろう。

　ヤシマ作戦は、エヴァ初号機のパイロットであるシンジや司令部のミサトの他にも、ネルフ所属の一介の整備士、あるいは電力を提供する市民など、背後に広がる無数の人々の協力の下に成り立っている。このドラマ構造は、そのままアニメ制作現場の状況にもスライドできる。近年、新海誠の登場やFLASHアニメの台頭という動きが目立ってきてはいるが、やはりアニメは集団共同作業による産物である。今回の制作スタジオである「カラー」は、庵野秀明が古巣ガイナックスを離れて新たに設立したアニメ制作会社だ。そこに集ってきたのは、かつて共にエヴァを制作してきた同志、そしてエヴァをリアルタイムで視聴し、アニメの魅力に心打たれて制作する側に回った若手の人材だと聞く。それはまるで、かつてのガイナックスの反復にも見えると言うのは大袈裟だろうか。ガイナックス第1回制作作品『王立宇宙軍　オネアミスの翼』は、若者たちがロケットを制作して打ち上げるまでの物語だが、当時20代のスタッフが集まったガイナックスと劇中の宇宙軍を同一視する論評は多かった。それと同じことが、今作でも言えると感じた。アニメは一人で作ることはできない。転じて、人は一人では生きられない。そんなシンプルな真理を示すために作られたのが、今回の『序』であり、だからこそ英文サブタイトルが「YOU ARE (NOT) ALONE.」なのだ、とも思う。

　さらにこじつけるなら、押井守は『機動警察パトレイバー』シリーズにおいて整備士の描写に力を注いだし、宮崎駿は（特にその初期の諸作において）共産主義的な労働の喜びを描き、富野由悠季は『機動戦士ガンダム　逆襲のシャア』において地球に落下する隕石を敵味方入り混じって押し戻すというドラマを展開してみせた。もちろん、個々の事例の動機や思想には大きな違いがあるだろうが、少なくとも「YOU ARE ALONE.」あるいは「だから、みんな死んでしまえばいいのに……」という個人主義や厭世主義からはかけ離れたものだろう。

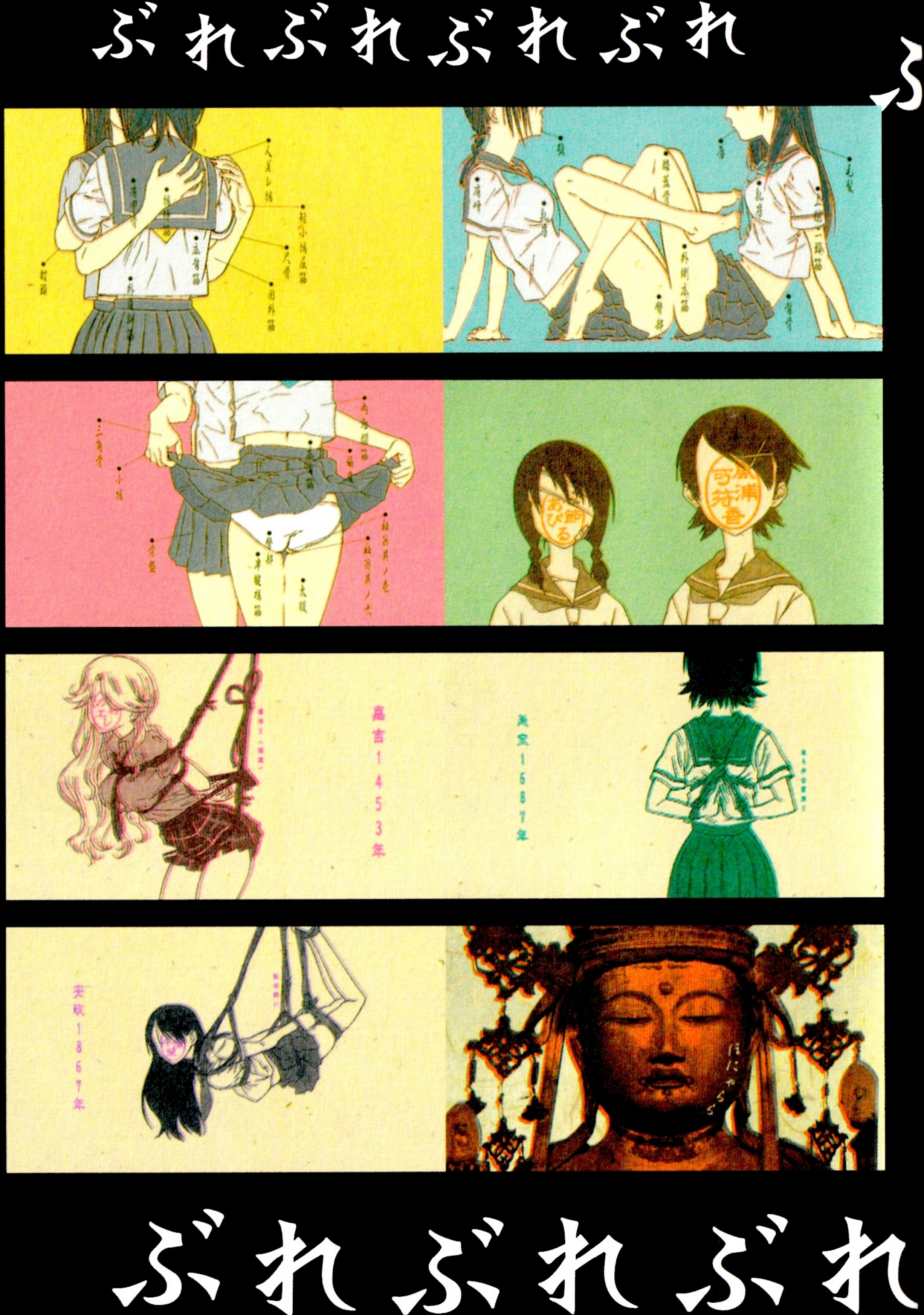
　庵野秀明のプライベートフィルムという側面が強かった前作に比べると、今回はなんと真っ当なのかという驚きすら覚えるが、しかし今後、その全てがひっくり返される可能性もゼロとは言えない。なにしろ、次回予告では「次第に壊れていく碇シンジの物語は果たしてどこへと続くのか？」とアナウンスされているのだ。この先、全4部作が完結するまで『ヱヴァ』への注目が途切れることがないのは、まず間違いない。

れぶれぶれぶれ



ぶれ

ぶれ ぶれぶ れぶれ



ぶれぶれぶれぶれ
嘉吉1453年
ぶれぶれぶれ


うっとり
めるめる
Detox

ぶれぶれぶれぶれ

ぶれぶれぶれぶれ

さよなら絶望先生

絶望した！　久米田康治のマンガがアニメ化されない世の中に絶望した！　と、本作の主役・糸色望先生ばりに叫んだ人も多いはず。前作『かってに改蔵』についても、アニメ化の噂はちらほら流れたりしていたが、噂は噂のままで終わり。やはり、政治家からギャルゲーまで餌食にした時事ネタがまずいのか？　連載がコミックになる頃には「こんなこともあったねえ」と遠い目になるギリギリの鮮度がテレビ向きじゃないのか？　さまざまな憶測を呼んだ『改蔵』疑惑も、久米田先生が『週刊少年サンデー』から『週刊少年マガジン』に移籍したことでピリオドを打った。

そして今回の『さよなら絶望先生』のアニメ化である。定期の磁気カードから個人情報を盗まれたと邪推し、絶望した！　と自殺をはかる糸色先生のネガティブさに、ストーカー・引きこもり・白黒きっちりで半殺しより全殺しするヤンデレな女子生徒たちが惹かれて修羅場寸前の花園。でも、やってることはネットアイドルのみこしを担いだり、映画監督が言い訳のために逃げ込む〝原作通り〟が出てきたり、『改蔵』と同じぐらいブラック！　ようやく時代が久米田先生に追いついたのである。



文／多根清史

そんな公序良俗に差し支えありそうな原作を、いったい誰がアニメ化を？　新房昭之監督と聞いて、冗談にしてもセンス良すぎると思いましたよ。『ぱにぽにだっしゅ！』→『ネギま!?』とほぼ同じ新房＋制作会社シャフトのチームで、「女子だらけの学園」つながり。しかも2本とも小ネタとテンポに定評があり、『絶望先生』とは「見なくてもデキの良さは分かりきってる」と言われたほど相性バッチリの布陣だ。

さらに「ぶれぶれぶれ」と怪しく胸をざわめかせるオーケンの「人として軸がずれている」の主題歌＋エロティックなオープニングが、軸がぶれてる僕らの心を捉えて離さない。本編も〝原作通り〟の際どいネタと、あっと驚くアニメオリジナルの演出に、絶望の正反対なのだ！

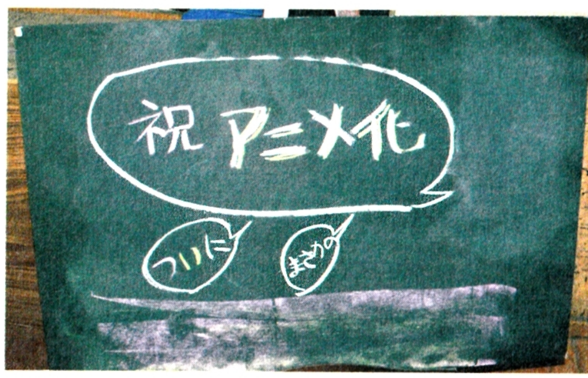
ぶれぶれぶれぶれぶれ

ぶれぶれぶれぶれぶれ

『さよなら絶望先生』原作

久米田康治 SPECIAL INTERVIEW

絶望した！　アニメ化を信じることのできない自分に絶望した！



久保田先生の事務所にて

と、糸色望風に煽ってみましたが、実にクールでシニカルな久米田康治先生を直撃！　『絶望先生』のアニメ化が信じられずに企画書を放置していたエピソードから、かつて弟子だった畑健二郎先生（『ハヤテのごとく！』作者）との親密な（？）関係まで、超ロングインタビューをお届けします！

聞き手／多根清史　構成／編集部

久米田　僕、そんなにアニメ観ないですよ？

――いきなりそんなこと言わないでください！（笑）　もともと子供の頃からアニメは観てなかったんですか？

久米田　そんなことないです。サンライズ全盛期の頃とかはよく観ていましたから。

――『ザンボット3』や『機動戦士ガンダム』の時代ですね。

久米田　漫画家になってからは、自分の作品がアニメにならないから、観るのをやめようかと……。アニメを観ると辛くなるから（笑）。ちょっと離れてましたね。劇場版とかは観たりするんですけど、アニメの本数が多くなってからはほとんど観てないです。

――劇場版も、今は本数が多いですよね。

久米田　最近、CMでよくやってるアレは何なんですか？　えーと……。

――『アクエリオン』ですか。あれはパチンコ屋さんが出資して作っているそうですよ。

久米田　最近はパチンコ屋さんと宗教しか作らないんだなぁ（笑）。どこかに入信すればアニメ作ってくれるのかな？（笑）

――そんなことないです！　こうやって久米田先生の『さよなら絶望先生』がキングレコードでアニメになっているじゃないですか。あらためまして、アニメ化おめでとうござい

ます。

久米田　きっとこれにもよからぬマネーが絡んでいるんですよ（笑）。

――絡んでません！

『ジャンプ』しか読んでない警察官に絶望した！

――ところで、今回のアニメ化について、先生自身、かなり半信半疑だったとお聞きしてますが。

久米田　まぁ、そうですね。

――前作の『かってに改蔵』にもアニメ化のお話があったんですよね？

久米田　話自体は2回ぐらいあったんですよ。でも、どっちも途中でうやむやになっちゃった。結局、お金とかスポンサーのめどがつかない、なんてことだったんでしょうね。

――コミックも売れてましたし、そんなことなさそうなんですけどね。

久米田　いやぁ、まだそんなにアニメ化されない頃でしたからね。今と違って、出版社もアニメにそんなに積極的ではなかったんですし、一般的ではない漫画はあんまりアニメ化されない時代だったんですよ。

――でも、『改蔵』のアニメ化のお話を聞いたときはどんなお気持ちでしたか？

久米田　「嬉しい！」……ってカラ喜びして……（笑）。（喜んで）損したな、っていうイメージがありますね。僕がデビューした頃なんかは、自分の作品がアニメになることが一種の勲章みたいなものだったわけですから。

――だから今回の『絶望先生』のアニメ化については、コミックス8巻の巻末のピクロス（パズルの一種）で発表する、という非常にわかりにくい方法を採ったんですか？（笑）

久米田　そうですね。

――でも、そのメッセージがファンには誤って伝わってしまって。

久米田　そう。「弟子（『ハヤテのごとく！』の畑健二郎先生のこと。畑先生は久米田先生のアシスタントだった）の作品のアニメ化を祝うなんて、久米田先生はなんていい人なんだ！」みたいな。誰が祝うか！（爆笑）

――今回の『絶望先生』のアニメ化は、文字通り3度目の正直だったわけですね。今回もやっぱり半信半疑でしたか？

久米田　いやいや、半分も信じてませんでした。……今でも嘘くさい気がしますね……。

――大丈夫、ちゃんと放送されてます（笑）。

久米田　だって、僕以上に読者とか、まわりが信じてないんだもん。「どうせネタでしょ？」って言われたら、僕だって「ああ、そうなのかな」って思っちゃいますよ。そんなのみなさんのほうが詳しいでしょうし、信じろ、なんてのがムリな話ですよ（いじけた感じで）。

――でも、今回はわりとトントンとアニメ化が進んでいったんですね？

久米田　トントン……だったかなぁ？　企画書自体、嘘だと思って放置してあったんですよ（爆笑）。前田君（久米田先生の名物アシスタント）が発見して、「このスタッフはイイですよ！」「はぁ？」みたいな（笑）。

マガジン編集部の人　（棚を指さして）そこにありましたよ（笑）。

――じゃ、前田さんがその企画書を発見していなかったら、今頃アニメは放映されていなかった？

久米田　（あっさりと）そうですね（笑）。

――今回、『ネギま!?』のスタッフがそのまま『絶望先生』のスタッフになっているんですが、このことについてはどう思いましたか？『絶望先生』の設定自体、『ネギま!?』を意識して作られてますよね。

久米田　ええ、だからその時点で面白いからOKだな、と思いましたね。その前の『ぱにぽにだっしゅ！』も面白いらしい、とは聞いてましたし。

――『ネギま!?』といえば赤松健先生ですが、

『サンデー』時代は積極的にネタにしてましたよね（笑）。

久米田　でも、今は作家弄りは禁止ですから。

――えっ、そうなんですか？

マガジン編集部の人　連載が始まる前に釘を刺されました（笑）。

――『サンデー』時代は自由だったんですね。

久米田　でも、『ジャンプ』には厳しかったですよ（笑）。

――ああ、小学館と集英社は兄弟会社だから。そういえば「紙ブログ」に「『ジャンプ』の作家にだけかかる伝染病が流行って、自分のところに連載がまわってくればいい」というようなことをお書きになってましたよね？（笑）やっぱり『ジャンプ』に対する憧れとかがあるんですか？

久米田　憧れ、というより『ジャンプ』しか読んでない人が世の中には多いんですよ。特に警察官とか（笑）。職質で人の職業を尋ねるじゃないですか？　嘘をつこうと思ったんだけど、後でバレて逮捕されるのがイヤだから、仕方なく「漫画家です……（小声で）」って言ったら、「あ〜、『ジャンプ』しか読んでないんだよねぇ」って言われて（爆笑）。『マガジン』は読んでる人がいたかな。

――そんなに何度も職質されてるんですか？

久米田　一度、夜、小学館から家まで自転車で帰ってくる間に3回職質されたことがあるんですよ。最初は普通に対応したんだけど、2回目はイライラしてて、3回目に止められたときは、いきなりキレてましたからね（笑）。

――職質の話はさておき（笑）。今回の『絶望先生』のアニメ化について、久米田先生はどのような形で関わられたのでしょうか？

久米田　ほとんどまったくお任せと言っていいでしょうね。黒板のネタを書いてくれ、と言われたので、バーッと書いてそれを送って。タテ書きで汚い字は僕のかな（笑）。

――新房監督とはお会いされてますか？

久米田　何度かお会いしてますけど、ほとんど『絶望先生』の話はしなかったですね。昔観てたアニメの話とかしかしてなかったかな。

――『絶望先生』のスタッフのみなさんは、久米田先生のファンの方が多いそうです。

久米田　そうですね。読み込んでいる感じがしました。

――8話の巻末に入っている「セルフアニメ」までアニメ化されてましたからね（笑）。

久米田　……無許可ですけどね（ぼそっと）。

――ま、まぁ、原作の一部と捉えられているんじゃないでしょうか？　そのうち「紙ブログ」もアニメ化されるかもしれませんね。

久米田　折り返しのアニメ化とかね（笑）。

――それは新しいなぁ（笑）。新房監督ならありえるかも。

久米田　何をやるかわからないですからね。

――「週刊絶望先生批評」もアニメ化されてましたし。

久米田　あれは面白かったですね。毎週やればいいのに。毎週言い訳すればいい（笑）。

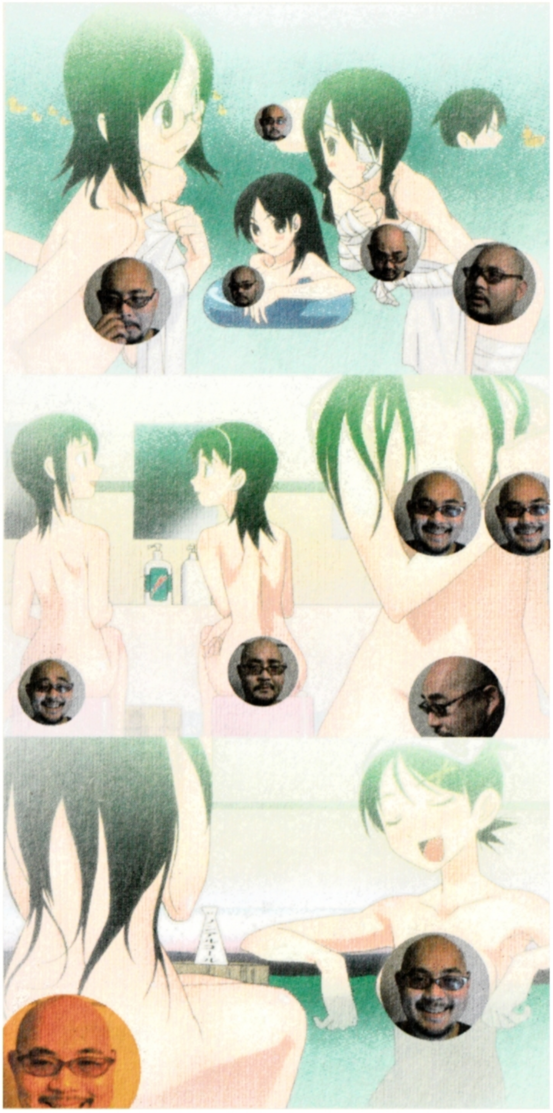
――脚本や設定画はご覧になったんですか？

久米田　そこまで密にはチェックしませんでしたね。僕がいちばん気をつけたのは、あんまりギャーギャー注文を出して、スタッフのテンションを下げてはいけない、と。協力できることはしますけど、口は出しません、と。原作どおりじゃなくて、もっと変えてくれてもいいとは思いますけどね。

――オンエアはご覧になってますか？

久米田　あ、観てますよ。でもまぁ、観たのに、やってなかったらイヤじゃないですか。だったら観ないままで、やってるつもりになっているほうがよかったのかな（爆笑）。ものすごい反響を呼んでいる！　と思い込んでいたほうが幸せだったかも（笑）。

――妄想に浸っていたほうが幸せだったかもしれない、ということですか（笑）。



声優気取りの前田君に絶望した！

——完成したアニメをご覧になった感想はいかがでしたでしょうか？

久米田　ムダに動いてるなぁ、凄いなぁ、と思いましたね。だって原作はぜんぜん動いてませんから。

——色もキレイですし。CGが多用されてますが、久米田先生もCGを使って描かれているんですよね？

久米田　そうです　だから、使っているフォントを渡したり、頼まれてビジュアルの資料を貸したりしました。フォントでかなりイメージは変わりますからね。

——だからアニメでの再現度が高いわけですね。今回、アニメ化されていちばんの違いといえば、アシスタントの前田君の登場シーンなんですが……。

久米田　あれはホントにムカつきますよね（爆笑）本人が調子に乗っているというか声優としても参加なさって（笑）。

——「参加なさって」（笑）。

久米田　毎週アフレコ現場に行って、「僕は忙しいんですよぉ」（悪そうな声で。以下同）とおっしゃる（笑）。「面倒くさい背景はカンベンしてくださいよぉ」とか（爆笑）。「ガヤに参加してきました」なんて専門用語を使って。

——声優気取りで（笑）。

久米田　そう、声優気取り。

——そんなこと言ってますが、久米田先生もOPに出てるじゃないですか。

久米田　あれはテロですよ、テロ！　シャフトのテロなんです（笑）。

——あれも無許可ですか（笑）。

久米田　無許可ですよ。ギャグで小さく使うぐらいならいいかな、と思って渡したんですけどね……油断ならないですよ。でも、新房監督のテロップが出てるところに顔が出てるから、新房監督だと思ってる人のほうが多いんじゃないですか？　これからは新房監督気取りで悪さをしようと思ってます。

——いいえ、バレバレです（笑）。OPに使われた大槻ケンヂさんの「人として軸がぶれている」を初めて聴いたときのご感想は？

久米田　曲云々よりも、タイトルを聞いた時点で、「あ、これは大丈夫だ」と思いましたね。曲自体も何度も聴いているうちにどんどんよくなってきましたね。



――アニメはわりと原作に忠実に作られていると思うのですが、久米田先生からご覧になっていかがですか？

久米田　アニメは動いてるわけだから、原作とは違うんですけど。でも、あんまり原作どおりだと辛いですよね。なんか……日記をアニメにされたような感じがして（笑）。

――いじめっ子に日記を取り上げられて、朗読されている気分ですか？（笑）

久米田　「紙ブログ」にも書いたんですけど、子供の頃、「自分ジャンプ」みたいなものを描いていたとき、それをいじめっ子に取り上げられて、感情込めて読まれた、みたいな（笑）。最初のアフレコのときもそんな気分でしたよ（爆笑）。あれはヘコみましたねぇ。

――可愛らしい豪華声優さんたちがよってたかって久米田先生を虐めているわけですね。

久米田　それはそれでいいかもしれない（笑）。でも、そのときはMっ気を楽しむほどの余裕もなかったですね。追い込まれていて。

――『絶望先生』のアニメは非常にハイクオリティな出来だと思うのですが……畑先生の『ハヤテのごとく！』に勝ったと思います？

久米田　彼から報告がないから、僕にとっては『ハヤテ』がアニメになっているかどうかさえわからない（爆笑）。彼が「アニメになりましたんで、観てください」と報告してきたら、それは観ますけどね。あ、アニメになってるんですか？　へぇ～（笑）。

――これ、文字にしたらコワい人になるだろうなぁ（笑）。久米田先生が講談社漫画賞を受賞されたパーティーにも、その後の生前葬にも畑先生はいらっしゃらなかったそうですね。

久米田　この前、面白いことがあったんですよ。『絶望先生』の1期のアフレコの打ち上げに顔を出したんですけど、声優さんの中には『ハヤテ』にも出ている方がいるんですね。井上麻里奈さんなんですけど。そこで井上さんに、「たまには挨拶に来てよ、って言っておいて」とお願いしたんです。そしたら、1年ぐらい連絡のなかった男から！　連絡が来ましたよ！（笑）「何？」「たまには挨拶に行こうと思いまして」「突然、なんで？」「井上麻里奈さんに言われたから」（笑）。彼は僕のもとに5年もいたんですよ？　それが声優さんに言われたからといって、なぜすぐに連絡をするのか。当然、門前払いですよ（爆笑）。

――電話を切りましたか！

久米田　まぁ、忙しかったからなんですけどね（笑）。いろんなところで「師匠、師匠」と


事務所の一角の様子。このテレビは映らないそう。絶望した！

僕のことを言っているらしいですけど、もうゴミムシ扱いですよ（爆笑）。まぁ、彼も忙しいんでしょうけどね。お・い・そ・が・し・いようで（笑）。

——いやいや、本当にお忙しいんでしょう。

久米田　でもね、僕が喜ぼうとすると必ず邪魔が入るんですよ。それがだいたい畑君なんです（笑）。漫画賞の知らせを受けたその夜、じんわりと喜びをかみ締めたいのに、「『ハヤテ』のファンブックの原稿を今日中にチェックしてください」と出版社から書類が送られてきたり（笑）。素直に喜べない状況が次々とやってくるんですよ。（手元に置いてあった『オトナアニメ』Vol.5をひっくり返すと、裏表紙が『ハヤテ』の広告で）ほら！　こうやって取材を受けて喜んでいたら、ここにも現れた！（笑）


事務所の書棚。太宰の研究本に混じって、櫻井よしこの著書が

——でも、『絶望先生』のエンディングには出版社を超えて、いろいろな漫画家さんたちからカットを寄せられているじゃないですか。これも久米田先生のお人柄ですよ。

久米田　非常にありがたいことです。そのかわり、まだ『マガジン』の先生とはまだ友達になってないんで（笑）。ほとんどみなさん、生前葬のときにお会いしただけで

——そういえば、赤松健先生とは結局お会いされていないのですか？

久米田　一度も会ってないですね。家はすごく近いんですよ。彼は、高層マンションの最上階あたりなんですけど、いつも明かりがついているのがわかりますから。

——あ、赤松先生の部屋が見えるんですか！

久米田　僕がスナイパーだったら……（笑）。

——何をしようとしているんですか（笑）。アニメ化されて、久米田先生自身のまわりで何か変わったことはありますか？

久米田　そうですね……。周りの人たちが「よかったね」って言ってくれますね。

——それは嬉しいことじゃないですか。

久米田　末期の病気の人に対する接し方のような気がするんですよね（爆笑）。「最後の最後でよかったなぁ！」って。僕、もう引退するしかないじゃないですか。もしくは死ぬ？（笑）　なんでしょうね、あの雰囲気。

——あ、だから生前葬をされたんですね。

久米田　死亡フラグが立ってましたから。漫画賞と同時にアニメ化も決まって。「これはヤバい、死ぬ」って（笑）。突然の確変が来ちゃ

った。楽天の山崎みたいなもんですよ。

可愛い女の子なら受ける風潮に絶望した！

――インタビューしている事務所のお部屋もレトロな感じなのですが、もともと大正時代や昭和初期のカルチャーがお好きなんですか？

久米田　そうですね。それが去年ぐらいから、昭和30年代ブームとか言われて……。

――『ＡＬＷＡＹＳ　三丁目の夕日』がお好きなんですね」と言われてしまう（笑）。

久米田　カチン！（笑）

――絶望先生はやっぱり太宰治がモデル、と考えてよろしいんですか？

久米田　基本的にはそうですね。もともと太宰は好きなんですけど、心酔する、って感じではないんです。作品も好きなんですけど、人が好き。最期は自殺未遂失敗じゃないですか（笑）。

――自殺未遂を失敗して死んでしまったわけですね（笑）。絶望先生が久米田先生の作品のキャラクターの中で、いちばんカッコいいのは太宰をモチーフにしているからですか？

久米田　そうですね。それに、あれでカッコよくなかったら誰も相手にしない（笑）。多少は見栄えがいいほうがいいのかな、と。

――実はイケメンの要素が揃ってるんですよね。イケメンだし実家はお金持ちだし。実際に作中ではモテてますから。最終的には出てきた女子みんなと恋愛フラグが立ってしまうんでしょうかね？

久米田　難しいですね……。ページがないんですよね。ネタ漫画なんで、ネタを消化しなければいけないんです。キャラを重視して描く余裕がないというか。雑誌の中での位置が「読みきりのギャグ」なんで、あんまり一見さんの読者を置いてけぼりにしたくはないな、と思っているんです。まぁ、置いていってしまってるんですけどね（笑）。

――新房監督もアニメ版のことをバラエティのような感覚で捉えている、とおっしゃっていました。

久米田　あ、それぐらいがいいんじゃないかな。『モンティ・パイソン』のような感じで。

――一方で、アニメ版のほうはキャラクターの魅力が爆発してますよね。引きこもりの小森霧に萌えているファンがいたりとか。

久米田　アニメの場合、キャラクターを深く描けますよね。原作だとあんまりキャラ重視で行けない分、アニメはもっとキャラを前面に出してもいいと思ってるんです。

――アニメオリジナルの新しいドラマが始まってもいいぐらいの。

久米田　それはそれでぜんぜん構わないと思います。

――アニメはエロティックなカラーも濃厚に漂ってますね。

久米田　そうですね。あれはあれでいいと思います。正直、アニメで何がウケるかわからないので、僕が言うよりは（アニメのスタッフに）任せたほうがいいと思うんです。

――女子キャラがいちいちオタク男のツボを捉えているのですが、ちょっとは狙ってましたか？　それこそ『ネギま!?』のような（笑）。

久米田　いや、それは考えてなかったですね。逆に、あれが全部男だったら、みんなドン引きでしょう。だから、「世間から疎まれているような男を可愛い女の子にしたら受け入れられるのか！」ってことですよ。それでいいのか、って。

――でも、キャラクターグッズをバンバン作って巨万の富を得るかもしれないですよ？

久米田　いや、それはない（キッパリ）。僕の読者さんって、みんな口うるさいけどお金を出さない人たちなんですよ（笑）。何も文句言わないで、モノだけ買ってくれる人ばかりならどんなに楽か。お客さんに負担を強いちゃ

いけないですよ。もっと細く、長く（笑）。

――我々としてはぜひ2期を作って欲しいのですが、久米田先生のほうから何か期待したいことなどございませんか？

久米田　いや、もう欲は全て満たされました。あとは、どう余生を送るか……。とりあえず2期があれば、それまでは生きていようかな（笑）。

――今日はありがとうございました。

久米田　まだ好きなアニメの話とかしてないじゃないですか！　僕、『おにいさまへ』が大好きなんですよ。あれは絶対観たほうがいい。

――お、出崎（統）アニメですね。どんなところがお好きなんですか？

久米田　観てください、としか言えない。あの凄さは説明しようがないじゃないですよ。

――話が終わっちゃったじゃないですか（笑）。出崎アニメの中でも『おにいさまへ』がいちばんお好きなんですね。

久米田　出崎アニメはみんな好きですよ。『ガンバの冒険』も大好きですし。でも、『おにいさまへ』がいちばんですね。あれをＮＨＫ（ＢＳ）でやっていたことが凄い。第1話で主人公の奈々子がバスから引きずり出されるところから、持っていかれましたね（笑）。『戦闘メカ　ザブングル』も好きでした。『絶望先生』で湖川友謙さんに作画監督をやっていただけたときは嬉しかったですね。

――久米田先生はアニメから影響を受けて、漫画家を志したという部分もあるんですか？

久米田　それはありますね。いちばん最初にハマったアニメが『銀河鉄道９９９』だったんです。そういえば、新しい『日本昔ばなし』が終わっちゃったのは残念でしたね。カルピス名作劇場も終わっちゃったけど、多少はああいう啓蒙的なアニメがないといけないんじゃないかな。

――そういう作品があったうえで、『絶望先生』もあるわけですね。

久米田　両極ですけどね（笑）。

――ＳＦからギャグに至るまでは、かなり隔たりがありますが？

久米田　実際、漫画家になるときは正統派のスポーツ漫画が描きたかったんですよ。これはネタでもなんでもなく、あだち充先生が大好きで、あだち漫画を目指してたんですよ！　それがなんでこんなことになってしまったのか……（小声で）。漫画でスポーツをやると人気が出ないですよね……そんなことないか（笑）。今は、試合の場面と日常生活の描写と、どっちが人気あるんだろう？

マガジンの編集の人　雑誌によって傾向が違いますが、最近の『マガジン』だと試合をやっているほうが人気あります。

久米田　ほほう。

――『絶望先生』では試合は出てこなさそうですよね。

久米田　わからないですよ？（ニヤリ）　来週からバトルが始まるかもしれません（笑）。でも、なんでバトルで人気を稼げるのかがわからないんですよねぇ……。

――『絶望先生』のバトルって、武器は包丁とかですよね（笑）。

久米田　大丈夫、『絶望先生』に出てくる刃物は、すべて実はゴムなんです（笑）。かえって当たると気持ちいいぐらい。だから安心して読めます。血も演出です。

――最後は『蒲田行進曲』のような感じで。

久米田　「ハイ、カット！」と言って終わる。そこへ水野晴郎先生が登場する（笑）。

――『シベリア超特急』じゃないですか！（笑）　今日は長々とありがとうございました。

Profile
くめた・こうじ

１９６７年生まれ。90年、『行け!!　南国アイスホッケー部』で小学館新人コミック大賞を受賞し漫画家としてデビュー。翌年より同作品を『週刊少年サンデー』で連載した。『さよなら絶望先生』で07年度（第31回）講談社漫画賞少年部門を受賞。

『さよなら絶望先生』監督

新房昭之 SPECIAL INTERVIEW

アニメというよりバラエティ感覚で観てください

衝撃のオープニングで我々の度肝を抜き、止め絵やタイポグラフィー、そして独特の色彩（と前田君の写真）を駆使して『絶望先生』を染め上げていく、映像の魔術師・新房昭之監督。過激なネタと立ちまくったキャラが跋扈する『絶望先生』ワールドをいかにしてアニメ化していったのか？ 新房監督に語っていただきましょう！

聞き手／多根清史　構成／編集部

——まず、『さよなら絶望先生』の原作を読まれて、どう思われましたか？

新房　最初、絵柄に惹かれたんです。「ああ、いい絵だな」って。デザイン的にスッキリしていて、個性的な所が。ネタ的には、映像にして流していいものなのかわからないところがありましたけど（笑）。

——ネタといえば、『絶望先生』は時事ネタも多いですよね。

新房　ただ、アニメにするならそういうネタもできないとダメだろうな、と。原作が持っている魅力はそういうところにあるので、それを切ってしまうわけにはいかない。大切なのは、作者の久米田さんが持っている「空気感」だと思います。

——ただ、『魔法少女リリカルなのは』もそうですが、今までの新房監督の作品はストーリー性の強いものが多いですよね？

新房　自分ではそれほど重視しているわけではないのですが、やっぱりストーリーは必要ですからね。あと、視聴者に観てもらうには、キャラクターの強さなどが必要になってくる。当然、久米田さんの作品にもキャラクターの面白さっていうのは十分あるんですけど、作品を引っ張っているのはキャラだけではないと思います。それがさっきも言った、作者本人の持っている空気感なんです。だから原作を読んでいると、作者を思い浮かべてしまうことが多いんですよ。普通にストーリーやキャラクターにのめりこんで読んだりするというよりは、「あ、この作者はこんなことを考えてるんだ」と思ってしまう。そういう部分が、『絶望先生』をアニメにするとき、いちばん難しいと思ったところです。明確なストーリーがあれば、それをなぞっていけば間違いない、という指針になるんですが、『絶望先生』に関してはそれだけではだめだと思いました。この見えない戦いにはいちばん悩まされましたね。

——僕は第1話を観たときから、ぴったりアニメと原作が重なったんです。特に、オープニングでガツンとやられたといいますか（笑）。大槻ケンヂさんの曲は最初からあったものなんですか？

新房　はい、最初にデモテープをもらったんです。曲に関しては、「あ、なるほどな」って感じでしたね。

——「なるほどな」から発展して、女子生徒を縛り上げる映像になっていくわけですか？（笑）。これもけっ

こうギリギリだと思うのですが。

新房　まあ、首吊りと緊縛で縄つながりですよね（笑）オープニングディレクターの尾石（達也）さんの発想ですけど。

――オープニングは尾石さんにお任せだったんですか？

新房　あまり下品になったり、人に不快感を与えるものにはしないでほしい、とだけ言いました。あとは出来上がってみないとわからないので。尾石さんは色も含めて作り込むタイプの人間なので、絵だけでは判断できないんです。

――新房監督も以前はオープニングを作っていましたよね。『それゆけ!!宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ』や『メタルファイター・MIKU』などはオープニングを観ただけで新房監督の作品だってわかると思うのですが（笑）。

新房　僕はもう、オープニングのイメージがあまりないんです。けっこう自分で作ってきて、もういいかな、みんなに振ってみたほうが面白いんじゃないかと思った時期があったんです。今は『ぱにぽにだっしゅ！』のあたりから、尾石さんに振ると面白いものが出てくるので、その流れです。

前田君の写真を使った理由……忘れちゃった！

――ネタといえば、1話から登場しまくるアシスタントの前田さんですが、これはどこからアイデアが出てきたんですか？

新房　始まる前に先生と一緒にお会いしたんですが、やっぱりインパクトがあったんですね。「あ、彼の似顔絵でキャラを作って声を本人にやってもらおう」と思ったし。写真は……どこで思いついたか忘れちゃった（笑）。



――前田さんの起用もそうですし、久米田先生が描いた「セルフアニメ」（パラパラ漫画）のアニメ化もそうですが、原作の中にあるパーツを一度解体して、空気を作るために再構築していったものが、今のアニメ版『絶望先生』、ということなんでしょうか。

新房　まだ手探りなんですけどね。それ（空気感）を持っているのは久米田さんの感性だから、いろいろ試行錯誤を続けてきた、って感じなんです。あと、龍輪（直征）君を副監督にして、総作画監督を山村（洋貴）君にしたんですけど、2人とも久米田さんの大ファンなんです。その2人をメインにすることによって、自分ではわからない部分をフォローしてもらおうかな、と。だから彼らの意見をずいぶん聞きましたよね。「これ、なんでこうなってるの？」「それはですね……」って（笑）。

――監督に久米田世界を解説してくれるわけですね。

新房　あと、細かいネタを付け足してくれる（笑）。だからそういう部分がすごくありがたかったですね。

――逆に、2人から監督にダメ出しが出ることもあったりとか？

新房　うん、ちょっと違うことをやろうとすると、「ダメ」とは言わないんだけど、嫌そうな顔をする（笑）。たとえば、関内・マリア・太郎は最初、肌の色があまり濃くなかったんですよ。ちょっと褐色になっていたら、龍輪君が「もっと濃く」とリテイクを出してきた。「ナディアと同じなきゃだめだ」と（笑）。原作にもそういうネタがあったんですが、自分しかいなかったらそこでOKを出していた。結果、大顰蹙だったかもしれないですよね。だから、そういうファンがスタッフにいるのは、すごく心強いです。

いつもサプライズが欲しい！

――『絶望先生』でもあちこちで見ることができるんですが、新房監督はずっとご自分の手法を継承してますよね。黒板ネタは『ぱにぽに』からですし、『ヤマモト・ヨーコ』の頃から、おでこが光るキャラクターがいたり。それは意識して続けているんでしょうか？

新房　そんなことないんですけどね。ただ、『ぱにぽに』のときはおでこキャラっていうのがあったから光らせる。おでこだったらやっぱ光るかな、って意識でしかないですよ。あとは「おでこキャラは要るんですよね？」み

たいな感じで付け足してくれてるみたい（笑）。自分では「そう？」って感じですね。だからそんなに気にしてないです。

――エンドカードを他の作家さんに描いていただく、という手法は『ひだまりスケッチ』でもやっていましたね。

新房　『月詠』から始めたのかな？　観ると毎週違う、っていうほうが楽しいじゃないですか。自分が意識していたのは、アイキャッチなんです。アイキャッチって、今までのアニメは全部同じだったんです。あれがすごく嫌で、「なんで毎回変えないんだろう？」って思っていたから、自分でやる以上は変えたいな、というところから始まっています。

――オープニングも細かく変わってますよね。

新房　あれはデジタルの良さですね。普通の撮影だったら、そう簡単には毎回変えられないですから。飽きずにその時間観てほしいな、っていう努力はできるだけしているつもりです。『宇宙戦艦ヤマト』のオープニングのない回とかって、やっぱり印象に残ってますね。そういう驚きって楽しいじゃないですか。

――最終回だけエンディングのクレジットがロールだったりすると、なんか得した気になりますよね。



新房　最終回っぽいでしょ？　新しく観てもらう人たちにも、そういうところはサービスしたいなぁ、と思うんです。

――やっぱりサプライズがあるほうがあったほうが楽しいですよね。

新房　ストーリーものというわけではないから、やりやすい部分はありますね。『ネギま!?』や『ぱにぽに』でも大丈夫かもしれないけど、これがシリアスなストーリーものになると、そういうやり方はできなくなる。僕は空気感で勝負をしていく作品が続いているので、どうしてもそっちの傾向になっている、ということなんだと思います。

消費したら捨てていいよ

――新房監督ご自身が持っておられる絵の独特さ、陰影の効いたコントラストであるとか、そういう演出のルーツはどこにあるのでしょうか？　まず、お好きなアニメ作家さんはどなたなんでしょう？

新房　好きなのは金田伊功さんとか、山下将仁さんだとか。僕は彼らの絵が大好きでしたけど、やっぱりいちばん好きなのは山下さんの絵かな。

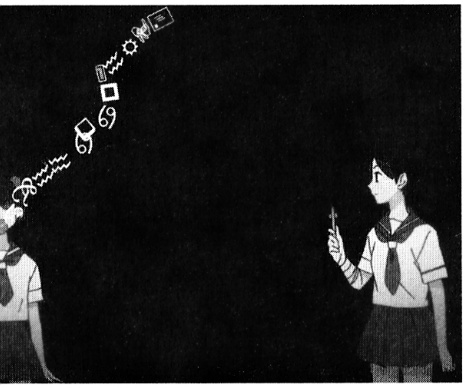
――山下さんの全盛期の作品ですからね。

新房　山下さんのような絵がいちばん好きですね。『うる星やつら』が好きなんじゃなくて、『うる星』で見る彼の絵が好きです。動きが好き、というより、動かし方のタイミングとかが好きなんです。生理的に好き。普通のシーンの中で突然、彼の絵みたいな動きが入ると、おもしろいなぁ、と思います。「ここから彼になった！」みたいな。そういう見方をするのが大好きでしたね。

――では次に、パロディについてお伺いします。『ぱにぽにだっしゅ！』が現在のパロディものＯＫ、という雰囲気が定着したことに、すごく大きな影響を与えたと思うんですが、いかがでしょうか？



新房　『うる星やつら』も後半、凄い作画の人たちがいっぱい入ってくると、モブシーンでぜんぜん関係ないキャラクターが出てきたりしてましたよね。そういうのはやっぱり観ていて楽しい。みんな好きで描いているから楽しく動いてるじゃないですか。『うる星やつら』みたいな作品にあった、若手の原画マンが集まって楽しくやっているような雰囲気って、今はないなぁ、と思うんです。そういう原画が提供できるといいんだろうな、って。そのとき、『ぱにぽに』という作品をいただいて、そう



いう感じにできないだろうか、と。そういう雰囲気を取り入れた結果なんです。だから2話でいきなり森山雄治（『うる星やつら』の作画監督）さんが参加されたのは偶然というか（笑）。

――まさに本人がやってるわけですよね（笑）。

新房　森山さんの回はやっぱり凄いなあと思います。ロボットや昔のヒーローが出たりして面白かった。そういう部分でのパロディなんです。自分の好きなもの自慢みたいなのって、なんか楽しいじゃないですか。

――『絶望先生』に登場するパロディに関しても、スタッフの方たちにどんどんやらせてみよう、と。

新房　そうですね。『絶望先生』の場合、アニメのパロディよりは、カルチャー方面のパロディをやりましょう、という話はしてあります。

――あ、だから映画のパロディが多いんですね。

新房　でも、パロディに関してはだいたい、みんなもうやっちゃってるからね。あとで「あ、こうなったんだ」ってわかる（笑）。下手したら、自分はパロディだとわからずに終わってるところもあるかも（笑）

――『金曜ロードショー』や『ゴールデン洋画劇場』のオープニングの再現度は凄まじかったですね。

新房　副監督の龍輪君が、再現度に長けているんですよ。映画のポスターも全部彼のチョイスで。彼の『サイコ』のパロディも、「よくやるなぁ」と思って（笑）。

――この頃、パロディものも増えてますけど、『絶望先生』は絵で見せているところが凄い。

新房　難しいんですけど、入れなきゃいけないんじゃないかという脅迫観念があるのかも（笑）。

――黒板のネタも、DVDでじっくり観てくださいってわけではないんですよね？

新房　観たい人は止めて読んでみればいいし、そうでない人は気にしないで観てくれていい。だから、バラエティに近いんじゃないですかね。消費しちゃったらもういいよ、っていう。



――バラエティの中でも、作り込まれたバラエティですよね。わからないところにまでネタが仕込んである『モンティ・パイソン』的であるというか。

新房　うん、そういうふうに観ていただけるとありがたいです。観る人がわかるところまで消費してくれればいいんです。とりあえず食いついてくれることが大切で、無視されるのが一番悲しい。まずは消費してほしい、そして空気感を楽しんでほしい。バラエティ的なものって、刹那的っていうか、一期一会じゃないですか。

――極端な話、DVDじゃなくて本放送で1回観てくれればいいや、ってことですか？

新房　そう。自分が子供の頃は、当然録画なんかもできないわけで、その30分にすべてを凝縮して観ますよね。自分がそういう観方をしてきたので、今のお客さんにもそうやって観てほしいな、っていう気持ちはあります。

――昔はあまり再放送もなかったので、見逃すとものすごく悔しかったんですよね。アニメもバラエティも。

新房　そうでしょ？　やっぱりバラエティの感覚なのかもしれない。でも、全部を観てね、味わって捨ててねっていう意味。だから、ちょっとかじって、「まずいや」って捨てられちゃうのは悲しい。細かいところまでジーッと観てくれてもいいし、ビデオとかもあるから、何回も観て、納得したら消してくれてもいいよ（笑）っていうことですね。

■Profile
しんぼう・あきゆき

１９６１年生まれ。『メタルファイター?MIKU』監督デビュー。以降、数々の話題のアニメを手がけている。代表作に『月詠--MOON PHASE』・『ネギま！？』・『ぱにぽにだっしゅ！』など。

新房昭之監督 代表作 REVIEW

文／多根清史

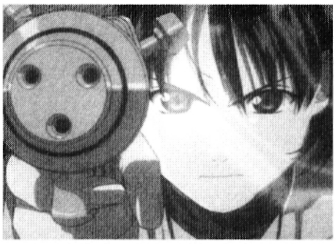
それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ（99年）



それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ DVD-BOX

定価：¥33,600（税込）
発売・販売元：キングレコード(株)

原作付き・それでいて型破り・美少女もの、のちの新房作品のおもな要素となる三点セットが確立したといえるアニメ。同名のライトノベル本来のストーリーばかりか、キャラの性格付けまでもかけ離れた設定に変わり果て、原作ファンからは“No！”が多めの賛否両論。しかしゲームマニアの隠語を連発する（例「京都を嫌わせたら羽田にも負けない」とか）作風をそのまま、よりも渡辺昭夫デザインの美少女を徹底して立てる方向に振り切ったのは、90年代のビキニ鎧文化を汲みつつ、ゼロ年代の“萌え”につなげていて、いま見ても十分にエッジ（というか渡辺氏もギャルゲー畑でバリバリに……）。特にオープニングは凄まじいデキで、原色の多用や風変わりなレイアウト、目まぐるしいカメラの切り替わりや黒板のラクガキに、光るおでこ——それ以前の『幽☆遊☆白書』や『新・破裏拳ポリマー』でも注目されていた新房センスがさく裂したうえに、アニソンの女王・奥井雅美が熱唱する奇跡のコラボ！いちおうスペースオペラ（ＳＦ小説『エンダーのゲーム』が下敷き？）だが、すでに日常シーンから地に足ついてないシュール感が満点である。



The Soul Taker ～魂狩～（01年）



The Soul Taker　～魂狩～
DVD-BOX

定価：¥20,790（税込）
発売・販売元：ショウゲート

数ある新房作品の中でも「最初の１本」に選ぶのは絶対にやめた方がいい上級者向けのシリーズ。主人公の伊達京介は、ひん死の母の手で刺される。誤って埋葬された彼を助け出したのは、美少女の岬真夜。しかし真夜は巨大多国籍企業の桐原グループにさらわれ、京介もミュータント組織の「ホスピタル」に襲われる。超人的存在の「ソウルテイカー」に覚醒した京介は、生き別れの双子の妹とその分身「フリッカー」の存在を知る。そうした練り込まれたストーリーを縦軸にしてるのだが、初めて見た人の感想はたぶん「チカチカして目が痛い！」。原色で画面を塗り潰したりステンドグラスが出てきたり、シルエットを多用して「影絵アニメ」の異名を取ってるほど。各話のサブタイトルにしても「人外魔境篇」（小栗蟲太郎）や「少女地獄変」（夢野久作）など、後の『絶望先生』にも伺える猟奇色がはばかることなく全開。その中で渡辺明夫のキャッチーなキャラが動く違和感さえ“新房カラー”といえる作家性もすごいが、本作からスピンアウトした萌えアニメ『ナースウィッチ小麦ちゃん』の方が有名になったのは、新房ファン的にちとフクザツな気分。



魔法少女リリカルなのは（04年）



魔法少女リリカルなのは DVD Vol.1
定価：¥6,090（税込）
発売・販売元：キングレコード(株)

魔法少女ものだというのに深夜放送？　ああＰＣゲームをアニメ化した『とらいあんぐるハート』（ＯＶＡ)の外伝ということで、年齢層も高めにして、『とらハ』（略称）と同じ新房監督なのか……と踏んでいたら、すかっと読みを外された。小学生女子があこがれる「魔法」ものじゃなく、火力と飛距離がしのぎを削って海兵隊もあこがれる「魔“砲”」ものだった！　画期的というか、男の子の大好物である魔女っ子×ビームを掛け合わせたすばらしい発想は、原作・脚本の都築真紀氏による。が、美少女十宇宙戦艦（『ヤマモト・ヨーコ！』)、生身で派手なバトル（『幽☆遊☆白書』）など、魔女っ子としてはあり得ないが新房作品としては大アリな取り合わせ。この監督なくして、後の『なのはA's』や『StrikerS』（別監督）に続くレールも敷けなかったのは疑いない。かたや、都築氏の頑丈な物語が、新房監督のあふれるサービス精神を「戦闘に特化したインテリジェント・デバイス（魔女っ子スティック)」に注ぎ込ませ、「見たこともない映像」と「拳で語り合うド熱血」を両立させたのだ。このバトル要素が『ネギま!?』にも継がれるとは面白すぎる。



ぱにぽにだっしゅ！（05年）



ぱにぽにだっしゅ！第1巻　通常版
定価：¥7,350（税込）
発売・販売元：キングレコード(株)

原作マンガ『ぱにぽに』の作者・氷川へきる先生の全面許可をいいことに、悪ノリのかぎりをくり出す疾走感について行けるか？　いわば“オタク力”を試されるハイスパート・アニメ。まるで『８時だよ！全員集合』のセットのような舞台空間の中で、オマージュのぼかしをかけずに「元ネタの再現度の高さ」にスポンサーに気兼ねせずにこだわり抜くパロディネタの雨あらし。毎カット書き換えられる「黒板のラクガキ」などスキマなく構築された表層を読み解いたとしても、そこからテーマなりメッセージに決してたどり着かない“意味の空白”にあ然とする。ひたすら奇抜なスタイルを追ってきた新房監督の到達点に思えるが、大沼新（シリーズディレクター）や大和田寛（キャラクターデザイン）ら若い才能（暴走）に任せたところが大きく、『ネギま!?』を経て『絶望先生』（大沼氏が不参加とは思えないほど大沼ノリ）までの「新房チーム」を形づくった分水嶺でもある。たびたびスタッフが言ってる通り『うる星やつら』や『プロジェクトＡ子』など80年代アニメの匂いをかぎ取っていたら、本当に森山雄治氏が参加していてびっくり。本人じゃん！



逆輸入されたサムライアクション!



10月27日シネマライズにて公開

AFRO SAMURAI

原作者 岡崎能士 INTERVIEW

聞き手・文／武者良太　写真／四宮義博

唸る剛剣、飛び散る血吹雪。無惨にも殺された父の復讐のため、兄弟子との絆を振り切っても我が道を進む……。と、あらすじはヘヴィな『アフロサムライ』だが、その実態は実によい意味で荒唐無稽で痛快活劇だ。なんせ主人公は和服に日本刀という正統なチャンバラスタイルなのに、アフロだぜ!?　それが強者の証のハチマキを争ってRPGをブッ放す坊主、空を飛んでレーザーを撃つドロイド、クマの着ぐるみマスクかつ二刀流の兄弟子とチャンチャンバラバラ。アメリカという国で磨かれた作品なだけあって「Cool!」を追求している『アフロサムライ』。その成り立ちを原作者である岡崎氏に聞いてみた。

コミックからフィギュア　そして掴んだアニメへの道

——もともと『アフロサムライ』はコミックとして、ミニコミ誌で発表されたそうですね。何年頃に作られたミニコミ誌だったのですか。

岡崎　0号を出したのが98年でした。大学を出てイラストの仕事を始めて、イラストレーター仲間と知り合っていったのですよ。みんな駆け出しでしたから、仕事だと好きな絵が描けない。なので酒を飲みながら話していた時「誰にも文句を言われない、本当にやりたいことを金を出してでもやろうよ」と。

——『アフロサムライ』を世に出した時の反応はいかがでしたか。

岡崎　高円寺文庫センターの店長さんはすっごくアフロを気に入ってくれて、「でかくなったらちょっとうちでサイン会をやってよ」と言われて「またまた～」なんて答えたり。

——どのようなきっかけで海を渡られたのですか。

岡崎　以前のフィギュアブームの頃、TOKYO TRASHの山口（裕美）さんの口利きでアフロのフィギュアを作りました。それをGONZOの方と知り合いになった時、挨拶がわりに渡して。そうしたらアメリカのエリック・カルデロン（GDHインターナショナル）がそのフィギュアを見て「これはヤバい、これはちょっと絶対アニメ化しよう」と言ってくれたんですよ。それが00～01年の頃でしたね。

——声優として参加しているサミュエル・L・ジャクソン（※1）もこの作品に惚れ込んだと聞きましたが。

岡崎　日本でパイロットフィルムを作って、それを持ってアメリカで営



■profile
岡崎能士
グラフィックデザイナー、イラストレーター。1998年に友人らと作ったミニコミ誌『ノウノウハウ』に『アフロサムライ』を寄稿。同作品は縁があって海を渡りGONZOの手により映像化。アメリカのケーブルＴＶで放映され、人気を博した。『踊る大捜査線２』のキャラクターデザイン、『スペーストラベラーズ』のメインキャラクター＆メカデザインなど、広範囲な活動を続けている。

10/20（土）より、GoFa(www.gofa.co.jp）にて
「AFRO SAMURAI art exhibition〜原作者：岡崎能士01展〜」開催！

業をしていたら、サミュエルがたまたま見て「これ、俺がやる」と。しかもエリックの自宅に、サミュエルからいきなり電話がかかってきたらしいんですよ。みんなびっくりですよ、もう。他の場所で配ったディスクも回収するようなことになり、そこから急激にプロジェクトが進み出しましたね。

――当人にはお会いされたのですか。

岡崎　会いました。最初、サミュエルのファッションは『スター・ウォーズ エピソード2』のキャップに『子連れ狼』のTシャツ。よかったこの人で。ちゃんとコンセプトを分かってくれていると感じました。あれは本当にうれしかったですね。

残酷的なシーンではなくドラマ部が検閲に

――アフロアメリカンと日本のカルチャーの融合は、最初から狙っていたのでしょうか。

岡崎　『アフロサムライ』は、もともとが自分の好きなものだけを描くというコンセプトでした。僕は本当にヒップホップが好きで侍が好きで映画が好きでSFもすっごく好きで好きで。だからそういったものをこうギューッて詰め込んだような作品にしたかった。まあ、その中でもヒップホップと侍がメインだとは思うのですけど。

――様々な映画へのオマージュを感じる場面が多くありましたが。

岡崎　あえてオリジナリティーには拘りすぎないようにしました。いろんな映画が好きな人に、ニヤリとしてもらえたらうれしいですね。

――岡崎さん的にいちばんの見所は？

岡崎　今までにもけっこうヒップホップ＆時代劇とかってありましたけど、出てくるキャラクターがみんなちょんまげをしているけど、英語でしゃべっているあたりの不思議感を体感してもらいたいですね。

――英語ならではのイントネーションがすごく印象的です。それでいながらサミュエルに、ポイントとなるシーンでは日本語でしゃべってもらっていますよね。絶妙な違和感というか突っ込みどころが、また。

岡崎　そうですね、そこはもう悪ノリですよね完全に。

――どのセリフを日本語にしよう、という指示はどなたが？

岡崎　監督さん、脚本家の方とかと頻繁に会って打ち合わせをしたのですけど、みんなから会議中にどんどんネタがでてくる。「ここでこんなこ



とをしちゃったらどう」、「じゃあこんなんでいってみる？」みたいに盛り上がっていって。そのような中で「サミュエルに『オイシイ』とか言わせてみたい！」という話がでまして。本当にノリで決めていったのですよね。僕はアニメの人間ではないので基本的にはもうアニメのスタッフさんに制作をお任せしようと思っていたのですけど、木崎（文智）監督が「一緒に、ガチでやろう」みたいないいことを言ってくださったので、いつも会議に参加させてもらっていました。

——岡崎さんの方からお願いしたことはあったのでしょうか。

岡崎　「アフロをなびかせてください」とか、「たばこは全員吸わせてください」とか、ディテールの部分に関してお願いしました。あとは「映像全体の色みをちょっと落としましょうよ」と。それを木崎さんに伝えたら、色は付いているけど極力彩度を落として血を目立たせるような絵にしてくれました。

——確かに血や、レモネードの色が目に響いた感があります。

岡崎　そこは監督がすごくこだわってくれたところだと思います。いくら彩度を落としたいといっても全部白黒というわけにはいかない。そこでポイントになるものの色みはビビッドに演出してくれました。

——制作期間はどれぐらいでしたか。

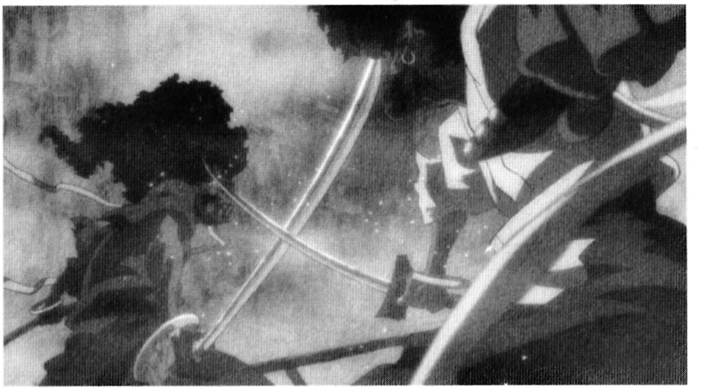
岡崎　1回日本で作ったシナリオを英訳してアメリカ版のシナリオにして、それをまた和訳したら「ここは違う意味だ」というのがでてきちゃった。でも「アメリカではこう言うんだよ」とも言われまして。そのやりとりには時間がかかっちゃったのですが、実際の制作期間は半年くらいだったかな。

——アメリカの方ではレーティングが付いていましたが、それに伴いカットされたシーンはありますか。

岡崎　R-18ですね。残酷描写だったりとか性描写などがけっこうあるので、部分々々をカットされてもいいように、少し長めの尺で作りました。ところがふたを開けてみたらそういうシーンは大丈夫でドラマ部分が削られちゃった。あれ？　これでいいの？　と思いましたね。

——今年の1月にアメリカで放映され、日本のWOWOWで5月頃に放映、そして今回の映画化。TVシリーズと映画の違いはどこでしょう。

岡崎　テレビシリーズはつなぎの部分に不自然なところがあったので、



それを監督がうまく作り直してくれたのが一番大きいところですね。

ジンノスケ扮するクマとのドラマがクライマックス

――父をジャスティスに殺され、剣客たちに自分も殺されそうになる。それを助けてくれたのが仁之助、お菊、そして師匠。彼らと共に生活を送り、父の敵を討つために剣の修行を送る日々。しかし一番のハチマキは、師匠が持っていた二番のハチマキを手に入れなければならない。そこから生まれる葛藤と、それでも前に進まなければならないという決意。そんな過去を持つアフロが主人公の物語ですが、狂言回しであり、心の中の友達でもあったニンジャニンジャが、クマ（機械化された仁之助）との対戦時に消えるというのは、やはり過去との決別を意味しているのでしょうか。

岡崎　今までのことは全部振り切って次へいくぞ、といったシーンですよね。いろいろなストーリーのパターンは考えたのですけど、やはり最終的にこの作品はアフロと仁之助の話なんですよ。最後の敵、ジャスティスはアイコン的存在で、アフロのことを許せず無無坊主たちの力を借りてでも、機械に身をやつしてでも生き残って復讐したかった、仁之助とのシーンこそがクライマックスなんですよ。

――そのクマですけど、アフロと共にフィギュア化されているということは海外でも日本でも人気がある？

岡崎　すごい人気ですね、この人は。

――生きざまもすごい。青年時のアフロを「弟と思っていたのに」と言って崖から落ちてしまうし。

岡崎　そうですね。かっこいいですよね。正直監督がすごい好きなのですよ、クマ、そして仁之助が。熱いですよね彼のハートは。だからアフロよりも感情移入できちゃう。

――対して主人公のアフロは人間を超越した、アメリカならではのヒーローという気がします。

岡崎　でも彼も彼なりにすごい悩んではいるのですけどね。日本のヒーローほどではないのですけど。

――アメリカでの反響は？

岡崎　2月にニューヨークのコミックコンベンションにいき、サイン会をやったら並んでいる子たちが皆黒人の若い子でした。日本人が「アフロサムライ、イエー！」と言って描いていたら絶対怒られるなと思っていたけど逆で、最高だったよと歓迎されて。話を聞いてみると今までこういう黒人のヒーローはいなかった、皆が待っていたんだ、といったことを言ってもらえました。

――これから初めて『アフロサムライ』を観る人たちに、コメントをいただけないでしょうか。

岡崎　濡れ場もあそこまでガチでやっていたり、殺陣のシーンも他の作品では見られないようなアニメだと思うのですよ。それで音楽がヒップホップだし、アフロでサムライなのにこんな重い話なのかとか。最初、『アフロサムライ』というキーワードを聞いた印象とまったく違うものがあると思います。なので実際に観て、そのかっこよさを体験してほしいといった気持ちがありますね。しかも木崎さんの作画がまたもう超絶していて、「おお！」という驚きがあるので、ぜひ楽しんでいただければという感じです。



※1　アメリカの俳優。『スター・ウォーズ』シリーズのエピソード1～3に登場したジェダイ評議会の長、メイス・ウィンドゥを演じている。『パルプ・フィクション』、『ジャッキー・ブラウン』、『キル・ビル』にも参加している。

斬って斬って斬りまくれ！
バトル時代劇、推残！

ストレンヂア 無皇刃譚

文／尾崎一男

『交響詩篇エウレカセブン』『鋼の錬金術師』を代表作とするアニメスタジオ、ボンズ製作による新作劇場長編アニメ『ストレンヂア　無皇刃譚』は、日本アニメとしては珍しい時代剣戟をセットアップにしたアクション作品だ。もっともここ最近ではWOWOWで放映中の『シグルイ』や、近しく秋に公開される『アフロサムライ』の存在もあって、その希少性を特記したところでイマイチ実感に乏しいかもしれない。とはいえ日本アニメ映画史を広く俯瞰すると、川尻義昭の『十兵衛忍風帖』や、宮崎駿の『もののけ姫』など、先んじて存在する作品が片手指で数えるに足りる程度の狭いジャンルであることには相違ない（『少年猿飛佐助』や『時の旅人』とか深く掘り下げればそりゃ他にも出てくるけど、言葉の行きがかり上、そのへんは許してほしい。詳しくは本誌VOL.4の近藤ゆたか先生の原稿を！）。

物語は民の国（中国）より日本に逃れ着いた仔太郎という少年が、名無し、という剣士と出会い、彼との間に芽生える友情展開を軸に、仔太郎を追って日本へとやってきた謎の武装集団が小国の城主と結託し、彼を捕らえようとするスリリングなシチュエーションをパラレルに描いている。そしてストーリーの進行過程で、名無しの知られざる過去、そして武装集団が仔太郎を狙う真の目的が明かされていく……と、こういったところだ。帯刀を封印し、過去を閉じた秘匿性の強い名無しというキャラクターからは、時代劇と同時に西部劇、あるいはマカロニ・ウエスタンの匂いも強く香ってくる。



だが本作が最も画期的なのは、その剣戟シーンにおける生々しいまでのバイオレンス、そしてアクションの描写力に長けている部分で、そこが既存の時代劇アニメにはない独自のルックスでもある。

ことにその残酷さは、開巻から始まるアクションシークエンスにおいて存分に思い知らされることだろう。雨中の崖道、軍資金を携え領地へと向かう騎馬兵と民の武装集団を襲う盗賊の群れ。射矢の容赦なく降り注ぐなかで展開される激闘は、手持ちカメラの激しい画面の律動に併せ、血沫の飛散や刀斬りによる凄惨な人体欠損などをカットバックさせながら、極めて生々しく演出されている（そのため、本作は映画倫理委員会よりR-12のレイティング指定を受けている）。さらに映画のクライマックスの、30分近くにも及ぶアクションシークエンスにおいては、そうしたリアリティに異様に凝ったディテール描写が加味され、目を覆うというよりはむしろ妙な高揚感を覚えてしまう。

個々のアクションシーンは常に100カット以上の原画構成らしく、こうしたカット数の多さに加え、佐藤直紀による和太鼓を中心としたスコアがビジュアルのもたらす高揚感をさらに大きく煽る。これはむしろ最近のハリウッド映画の先鋭的スタイルに近く、たとえばポール・グリ



ーングラス監督の『ボーン・スプレマシー』や『ボーン・アルティメイタム』など、作曲家ジョン・パウエルによる打ち込み主体のスコアが、異様なまでに小刻みなカットとシンクロして動的興奮を高めているのと同様だ。

プレス資料によると、監督の安藤真裕氏が時代劇というジャンルを選んだのは「人の生き死にが常にまとわりついている緊張感が、活劇に向いている」という意趣によるものだと述懐している。こうしたところから「残酷演出は本作最大のセールスポイント」という解釈において否定しようのない要素だ。先に挙げた『アフロサムライ』も同様に残酷描写の多い作品だが、前者があくまで日本のアニメーションのハードコアな表情をより強化した、いわば欧米の視聴者へのファンサービス的な意図からくるものであることに対し、『ストレンヂア』は安藤監督や脚本を担当した高山文彦の持つメンタルな部分、つまり死生観に依拠したものだと指摘できなくもない。特に高山脚本は『機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争』の戦場シーンや、あるいは『WXIII 機動警察パトレイバー』の廃棄物13号による人身被害の描写など、冷ややかな生死の現場を見据えた高山アニメ作品の表情が断片的に伺える。残酷描写は「見せ物」としてあること以上に、人間の生き死ににという〝核〟を大きく誇張する手段になっているのだ。

ただ、本作は時代考証や殺陣の正確さを求めている作品ではなく、そうした重石を取り払った剣戟のダイナミズムをも前面に出している。また、日本の実写時代劇からのイメージリンクが散見されて興味深い。たとえば、槍の使い手である武将・虎杖将監と、民の武装集団の剣士・羅狼との倭刀による異種武具の対決などは、黒澤明監督の『隠し砦の三悪人』における真壁（三船敏郎）と田所（藤田進）の槍対決を思い起こさずにはおれない。もともと残酷とリアリティという要素において『ストレンヂア』は黒澤時代劇と多くの共通点を有しており、斬り合いのスラッシュな描写は『用心棒』、無数の射矢は『蜘蛛巣城』や『乱』、そして雨中での斬り合いは『七人の侍』を彷彿とさせる。ただ雪を雨に代え、雪の持つ浮遊した軽いイメージと、剣戟アクションの重的コントラストは黒澤時代劇より一歩踏み進んだ『ストレンヂア』のアクション描写として出色の出来だ。



本作は配給が松竹映画であり、設定を作る際において松竹から山田洋次監督の『たそがれ清兵衛』や『武士の一分』などで使用された多くの時代劇小道具を参考にしたという。山田監督が近年において作り上げた藤沢周平三部作も、もともとは黒澤の衣鉢を継いだディテール主義の時代劇であり、こうした部分での相互関係が面白い。『ストレンヂア』はアニメーションでありながら、実のところこうした日本実写時代劇の力をこそ、大きく譲り受けた作品なのかもしれない。

監督：安藤真裕
声の出演：長瀬智也、
知念侑李、
竹中直人、
山寺宏一ほか
全国劇場にて公開中

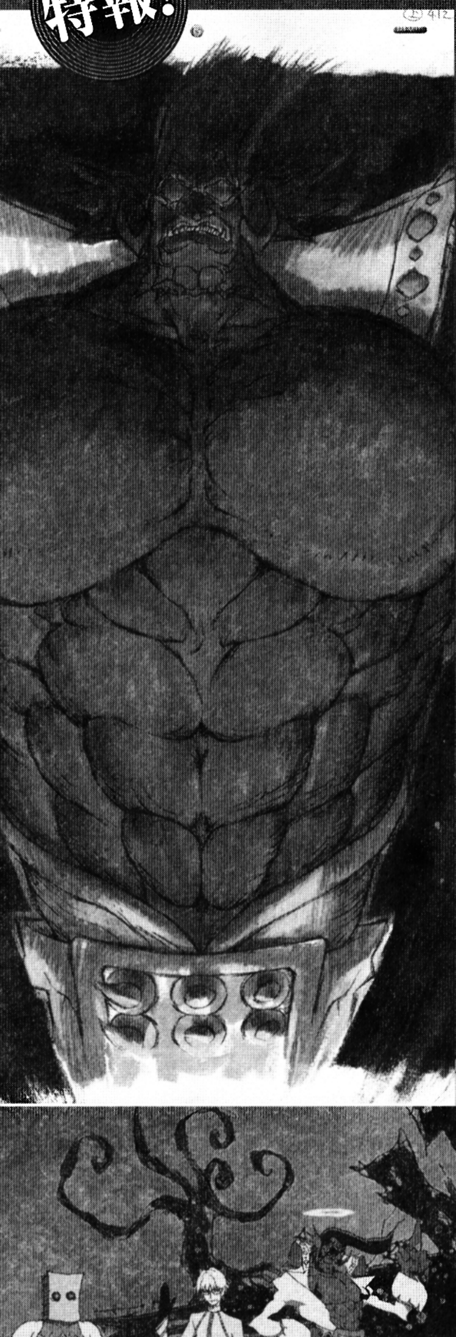
ヒロモト森一×韮沢　靖のコミック「HELLS ANGELS」、
アニメ化決定から2年ついに登場！

「HELLS ANGELS」

『スター・ウォーズ　ジェダイの復讐』の公式漫画を担当した漫画家ヒロモト森一のダーク・ファンタジーがいよいよ完成間近。地獄のモンスターを韮沢靖がデザインを手がけていたが、『キル・ビル』（アニメ・パート）やリンキン・パークのPV監督等で海外に知られる「世界の」中澤一登がキャラクターデザイン・総作画監督。アニメ制作はマッドハウスというモンスター作品が間もなくお目見えだ！



特報!



『HELLS ANGELES』の主人公は転校初日の朝から交通事故に遭い、ひょんなことから地獄へと迷い込んだ〝おっちょこちょいな〟女子高生、天鐘りんね。彼女が〝間違えて〟登校してしまったのは、禍々しいモンスターたちの通う地獄の高校「三途ノ川学園」だった。そんな典型的ボーイ・ミーツ・ガールの展開から、いきなり地獄に叩き落とされるという出だしからは、ひとりの少女が地獄を変えてしまう存在になるとは露ほどにも思えない。しかし、ストーリーは急加速で地獄の様相を見せていく。

本作では、9頭身のキャラクターたちが地獄狭しと動き回る。アップに逃げたり、すぐに3頭身になってしまうキャラが登場するアニメ番組が多い中、韮沢靖のキャラを中澤一登がアニメにするというのは、文字通り一線を画しているのである。作り手には地獄のような作業を強いているはずだ。その重責を担うのは、『デ・ジ・キャラット』、『スレイヤーズごぅじゃす』の作画監督や『蟲師』の絵コンテ等を手がけ、絵の巧さには定評のある山川吉樹。その初監督作品がこれとはまさに地獄の所業！

作品に近い筋からの情報では一部アフレコが始まっており、ヒロインには福圓美里が。その他キャラにもあっと驚くキャストが出演しているという。

原作のドライブ感もすごいが、アニメはそれをどう凌駕してみせるのか？　その全貌は間もなく公式に発表されるようだ。

（編集部）



■メインスタッフ：原作／ヒロモト森一（集英社　ウルトラジャンプ）・モンスター・デザイン／韮沢靖　アニメ版監督／山川吉樹・キャラクターデザイン・総作画監督／中澤一登




BLUE DROP
天使達の戯曲

BLUE DROP

文／編集部





舞台は海の街にある、全寮制名門お嬢様高校。登場するのは、記憶に空白を抱える強気な美少女に内気なメガネ美少女、姉御肌のクールな美少女に、謎めいたロングヘアの優等生美少女……そして巨大宇宙戦艦！

若竹マリ（矢島晶子）が私立海鳳高校に転入するところから物語は始まる。マリは４年前の神隠島の惨事――全島民８００余名が一夜にして姿を消した事件のたったひとりの生き残りだった。そしてその日を境に、マリはすべての記憶をなくしていた。

海鳳学園でマリが出会ったのが優等生、千光寺萩乃（沢城みゆき）。しかし、萩乃の正体は、地球侵略のための調査部隊として送り込まれた宇宙戦艦ブルーの艦長、エカリルだった。４年前の神隠島での事件は、ブルーの主機関エミルフォースドライブの暴走事故により引き起こされた惨劇だったのだ。

萩乃のことを気にしつつ、慣れない学園生活を送るマリ。一方、萩乃はエカリルとして、オペレータのツバエル（後藤邑子）と連絡を取りながら、ブルーの活動再開の機を伺う。しかしある夜、マリは一般人には見えないはずのツバエルを目撃する。怯えるマリを落ち着かせようとして肩に手を置く萩乃だったが……。

原作は吉冨昭仁による短編連作集『吉冨昭仁作品集　ＢＬＵＥ　ＤＯＰ』（メディアワークス）。これは西暦３０００年代の神隠島を舞台にした美少女ＳＦ連作だが、今回のアニメ版はそこから遡ること実に１０００年、20世紀末での出来事となる。なお、現在『月刊チャンピオンＲＥＤ』にて連載中の『ＢＬＵＥ　ＤＲＯＰ』はアニメ版の数十年後の物語。吉冨自身も今回は企画段階から参加、キャラクターなどを新たに描きおろすだけにとどまらず、世界観を共有しながら多重に展開する『ＢＬＵＥ　ＤＲＯＰ』ワールドを構築している。

スタッフは監督・脚本に『戦闘妖精雪風』の大倉雅彦、シリーズ構成を『ロミオ×ジュリエット』『マリア様がみてる』の高橋ナツコが担当。さらに全編を包む流麗なピアノスコアはＴＨＥ金鶴の三柴理によるもの。そう、元・筋肉少女帯のエディこと三柴江戸蔵！　『雪風』に続いての大倉作品への登板だ。

じっくりと「ガール・ミーツ・ガール」的世界を描きながら、ドＳＦな設定を絡めて進む『ＢＬＵＥ　ＤＲＯＰ』。そこから紡ぎ出される新しい物語とは？　注目！

元・鉄たちよ、旅に出よう！
アニメならではの想像力が喚起する「鉄」の楽しみ

鉄子の旅

DVDは9月21日、東映ビデオより発売中。
通常版：¥3,990（税込）／特別版：
¥6,090（税込）

文／馬飼野元宏

趣味の世界においてのマニアの元祖は、何と言っても「鉄道」。近代日本の趣味世界において長い歴史を誇るジャンルであり、戦前にはすでに鉄道趣味の雑誌が誕生している。「鉄」こそは趣味人の先達と呼べるのだ。

ちなみに鉄道を趣味にする人々を「鉄」と呼ぶのが現状ではもっとも中立なのだそうである。

鉄道趣味というのは多種多様で、列車に乗るのが趣味なのは「乗り鉄」、列車の撮影を趣味とする人を「撮り鉄」、車両の研究は「車両鉄」、走行音や発車メロディの録音や、列車の走行の録画が好きな人は「録り鉄」……とタイプは多彩。車両鉄だって編成好き、内装好きなどにわかれ、乗り鉄だってJR全線完全乗車から廃線好きまで。編成の運用研究や時刻表分析、駅の構造研究……キリがないのでやめておくが、歴史が長い分だけ分野も細分化されている。もちろん、何種かの組み合わせもある。

かく言う筆者は「乗り鉄」で「車両は電車好き」（113系など中距離型から急行まで。あと食堂車）、そして時刻表鉄（JTB派）……と、ここでカムアウトしてもしょうがないが。そもそも男子は幼少時に乗り物好きになる確率が高いのだから、大人になって趣味にお金をかけられるようになると、筆者のように昔の鉄道趣味がぶり返すという人も多いはずである。かつて溜め込んでいた知識を再び記憶の底から引っ張り出して楽しむ、そのきっかけになりそうなのがこの『鉄子の旅』だ。

あらゆる「鉄」の分野を紹介

『鉄子の旅』は02〜06年まで小学館『週刊ビッグコミックスピリッツ増刊IKKI』〜『月刊IKKI』に連載されたノンフィクション漫画。つまり作者の菊池直恵（キクチ）と、旅の案内人である筋金入りの「鉄」である横見浩彦、さらに小学館編集者が同行する鉄道紀行漫画の形をとっている。ちなみに横見浩彦はJR／私鉄全線全駅下車を成し遂げた実在のトラベルライターだ。

07年6月に全13話でアニメ化されたものが本作。原田芳雄のナレーションで、「鉄」の定義が語られ、本編へ。ストーリーの骨子は、鉄道に移動手段以上の興味も関心もなかった主人公キクチが、編集者にまんまと乗せられ、毎回「嫌々ながら」日本全国の鉄道の旅に連れまわされるという設定で、ほぼ原作に忠実だ。

この横見という人物は「乗り鉄」であり、ストーリーの根幹は「旅モノ」になっている。これに加えて、毎回「乗り鉄」以外の鉄道趣味を含んだ旅の構成になっているあたりが上手い。つまり鉄道に興味のない人でも「ちょっと珍なる紀行アニメ」として楽しめるというわけだ。第1旅「久留里線全駅乗下車」（文字通り、乗って降りるだけ！）は横見の王道趣味に合わせたものだが、第2旅「130円・一都六県大回り」は「時刻表鉄」や路線研究の要素も加わっている。これは東京駅からの最低運賃の乗車券で、改札から出ないまま一都六県を環状して回るという旅（もちろんキセルではなく合法）なのだが……これ、筆者も小学生のときにやりました。

駅舎好きには下りホームがトンネル内にあり500段近い階段を上って地上に出るという上越線の土合駅が登場する第3旅「土合・湯檜曽…鉄子流デートコース」も楽しい。第6旅ではここ10数年で一気にブームとなった廃線跡探索を。その他駅の周囲に何もない「秘境駅探訪」も出てくるし、横見が旧国鉄車両の現存に喜んだり、古い駅舎についてのウンチクを垂れたり、タブレット交換

は出てくるわ、ループ線やらスイッチバックやら、広範囲かつ細分化された「鉄」の趣味にこたえるつくりになっているのだ。

「女と鉄道」を考える

タイトルの「鉄子」はこの原作の波及効果で、女性の鉄道ファンの呼称にまでなった。実際、鉄道を趣味にするのは圧倒的に男性である。潔いほどに。主人公キクチは嫌々付き合わされているので、一般的に言う「鉄子」とは違うのだが、その「嫌々」のリアリティがいい。女って旅は好きだが鉄道は興味ないもんね。



アニメ版の第1旅～第2旅におけるキクチの発言「そんなことして何が面白いの？」。これは一般人の目線である。そりゃそうだ。ローカル線の駅を1日で全部乗って、降りて……ただそれだけ。1日かけて首都圏を列車でぐるっと1周して……ただそれだけ。でもそれこそが「鉄」と「非鉄」を分ける分水嶺。その行為に意味など求めても意味がない。「行って帰るだけ」「電車に乗ってるだけ」「駅に降りるだけ」は乗り鉄の基本形。横見は言う。「だって、1日中鉄道に乗っていられるんだよ！」。そうなのだ！

また、横見はキクチをまったく女として見ていない点も興味深い。女とは、女として見てもらえることが人間関係の必要最低条件となる動物だが、そこを完全に飛ばしているあたりが潔い。「観光したい」「おいしいもの食べたい」というキクチの欲求を横見はことごとく無視、あるいは却下。旅好きという女の欲求の原理を否定することで、鉄道趣味における女性の存在意義すら否定しているように見えるのがある意味痛快だ。キクチは旅の条件として「土地の駅弁を食すこと」を入れている。しかしこれすら立派な「鉄」の中の駅弁趣味に括られるのであった。

また、一般的な作劇上、女性を主人公にするとほぼ間違いなく「恋愛」という要素を絡めなければならないが、そういった要素も排除。物語の設定としてかなり斬新なのである。

アニメで鉄道を見せる意味

ただ、このアニメ版『鉄子の旅』を観ているうち漫画では感じなかった、ないものねだりが頭をもたげる。それは「これなら実写で観たい」という欲求。せっかく現存する旧国鉄車両も、味わいあるローカル線の駅舎も、駅を降りた目の前にある立派な滝も絵で観てしまうと……実写で観たら、さぞ素晴らしいだろうと思わせる。

しかし、これが落とし穴。もし実写化されたとして、それは結局『いい旅夢気分』みたいなことになってしまうのだろう。テレビ画面のサイズに収まった現実の風景や列車の乗り心地はイメージを限定してしまう。まあ旅番組の目的は「旅」であって鉄道ではないから致し方ないのだが。

また、実写ドラマ化されたところで、先だっての『特急田中3号』みたいなことになってしまう。あれは鉄道を道具に使った恋愛ドラマです。登場人物たちを美男美女にしてしまうから白々しさが漂う。いや、別に「鉄」に美男美女がいないって言ってんじゃないですよ。デフォルメしてほしいのは列車の形や駅の風景、或いはウンチクの現実化であって、登場人物ではないのだ。

ところが『鉄子の旅』はアニメの武器であるデフォルメ性によって、観る側は列車や駅舎や、旅そのものの想像力を膨らませることが出来る上に、擬似体験すら可能にさせる。実物を見られない欲求不満で旅に出たくなる効果もある。実際、岩泉線（第5旅）に乗りたくなりましたよ。『鉄子の旅』はそのへんをよくわかっている。凡庸な旅番組や嘘っぽい筋書きのドラマにはない、「鉄道とそれにまつわるすべてのもの」の楽しみを疑似体験させてくれる。そして家庭におさまってしまった「元・鉄」に重い腰を上げさせ、貧乏学生の「現役・鉄」たちを鉄道の旅へと誘うアニメなのだ。

ウエダハジメ先生の新連載開始！

今回は地獄のアニメずっパマリ青春記！



※註　山下将仁（やました・まさひと）61年生。『鉄人28号』（80年）で原画デビュー、『六神合体ゴッドマーズ』『うる星やつら』などの作品に参加、独特のパースのついた動きやポージングで有名なアニメーター。『ゲッターロボ』などで活躍したアニメーター金田伊功氏（そのポージングは「金田パース」と呼ばれた）のフォロワーとして語られる。近年では『イノセンス』『ファイナルファンタジー』にも参加。




この教えに先に言った中学時代の友達たちが入信する
上映会
学校ちがうのに
オタクよりではあったが情熱など見せた事なかった奴らが……
変わった
「ダロス」「バルディオス」(劇)「鉄人」#7←初クレジット「うる星」(劇)×2 #36 #27 #43 #52 #55 #60 #89 #97 #102 #104 #106 #109「バース」「メガゾーン」「光速ジ」「ビスマルク」「MDガイスト」「ヒカルオン」「オーディーン」「レザリオン」「ルパン夏3」「マシンロボ」etc
コイツらにアニメダビングたのむと山下パートから巻き戻しのコマ送り解析MADテープになってるんでイヤ
山下を志した日から彼らの日常は永遠にその意味を変える
机につけば「山下ケムリ」「山下モヨウ」の反復練習だ
教科書の四スミに空きは許されない
パラパラ
体育など山下タイミングの実践検証の時宙に他ならない
何かの記録が伸びたとかではない
さっきのタイミング!カッコ良かったぜ!!
電車がゆれても
がっくーん
ごとん
カ…ッ
カッコイイ
今のタイミング!!!オマエの上にツメ指定見えた!!
見えた!!
やっとここまでこれたか…
オ…オレも今のオマエの横がオ合成伝票切れるぜ…
そーゆーんじゃない
常人の預かり知らぬ基準のもと…常人の預かり知らぬ幸福のなかにある
立居振舞いも確実に侵蝕されてく
具体的には…
傾いてゆく。
アゴを突き出しがちになるのはアオりたいからだ
これは、人体の最も美しいカタチはアオリであると言う確信の実践である
カ…
カッコイイ
森羅万象に山下を感じ呼吸ごとに山下を意識せよ
『山下ってるじゃん!』
それは比類なき栄誉の言葉
くっくっく
感心だな…
オレはそんなコトしろとは言ってないけどな
"グル"ってのはこーゆー言い回しをするものなのかも

※註　ホルスト・ヤンセン（Horst Janssen）　1929～95年。葛飾北斎、喜多川歌麿などの浮世絵からの影響を公言し、大胆なデフォルメを施したドローイング、版画で知られるドイツの代表的な現代美術作家。単行本『画狂人ホルスト・ヤンセン―北斎へのまなざし』（平凡社）で「いい山下」を多数拝むことができる。



さらたね談

更科修一郎×多根清史

多方面でいろいろと物議をかもし出しているさらたね談！
今回のお題はテレビ局の自主規制と新作についてです！

司会・構成＝編集部（大矢）

――では、今回もよろしくお願いします！　こうやって3人でお話するのも久しぶりなんですが、7月シーズンでご覧になっていたアニメは何でした？

多根　『さよなら絶望先生』と『スクールデイズ』ですかねぇ。

更科　全話観たのは『ひぐらしのなく頃に解』『おおきく振りかぶって』『らき☆すた』で、あとはぼちぼちですね。

――その『スクールデイズ』と『ひぐらしのなく頃に解』が問題になってしまったというわけで、実際の殺人事件が影響して、両作品の放送が中止になってしまった、と。『スクールデイズ』は最終回だけですが、『ひぐらしのなく頃に解』はまだシリーズ中盤ですよね？

更科　ええ。でも、自主規制は東海テレビだけだったような気が。東京では普通に放送されてますから。それ以前に今回の自主規制はくだらなすぎて、あまり言及する意欲もないんですが……。

多根　『スクールデイズ』はもともとが地上波というか公序良俗的に放送して良いのか、という出発点から話題性狙いだったものが、現実に斜め上に行かれちゃったって感じですかねえ。不謹慎ですが「演出？」と思いましたもん。

――演出というのは、どのあたりが？

多根　あれはマルチエンディングのゲームが原作で、「流血？」「ハッピー？」と予想が分かれていたところで、事件が起こったから放送禁止って、その時点で本編のネタバレになってる「演出を超えた演出」だなと。

――更科さんは、どのあたりがくだらないと思いました？

更科　話題にすること自体がくだらないってことです。

――みんなヒートしてますよね？　どうして、そんなに話題にするんだと思います？

更科　祭りにしたいからでしょう。だから、ネタになればなんでも良かった。

――それは逆に言うと、アニメに関する話題が少なかったから、ってことなんでしょうかね？

多根　そう、まさにそうでニコニコ動画でスクイズ祭りしてた千秋楽があの事件だったんですよね。主人公が刺されるかどうかであれだけ盛り上がるアニメって、80年代以前の俗悪テレビ番組が帰ってきたみたいで僕は懐かしかったんですよ（笑）

更科　あと、オタクのムラ意識に基づいた偏狭な正義感による脊髄反射的な反発、といったところでしょう。

多根　怒ってるんですか？　あれは放送禁止になることを含めて完ぺきなオチで、みんな喜んでたんだと思ってたんですが。

更科　両方がない交ぜになってるからタチが悪いってことです。

――正義感、ってのもヘンなような気がするんですけど、怒ってる人もいるみたいですよね。芸術を守れ！　みたいな（笑）

多根　でも、エロゲーの中でも『スクールデイズ』って異端だったじゃないですか。あんなの喜んでみてる僕みたいな連中に正義感があるわけない（笑）

――なんなんでしょうね、その正義感って。観たいなら観たい、って言うだけじゃないんでしょうかね。

更科　あと、対外的に『スクールデイズ』と『ひぐらしのなく頃に解』が同列に扱われているのもなんか釈然としない。どちらが良い悪いじゃなくて、同じ扱いということが。

多根　そりゃそうですよ、『ひぐらしのなく頃に解』に超失礼です！

――「一緒にするな！」って怒ってる人は、ネットにもあまりいなさそ

うですか？

更科　オレが見ている範囲では棲み分けができているから、あんまりそういう意見はないですね。

多根　まあ、社会事件になるってことはそういう細やかな区別をするデリカシーがなくなるってことですし、周辺の連中が騒いでるだけかもしれませんよね。それこそ『さよなら絶望先生』のネタにあったけど、「台風の目の中心は静か」ってやつで（笑）

更科　あと、前にドラマの『セクシーボイスアンドロボ』が放映中止された時も思ったけど、直接的な描写の符合だけを基準にしているのも首を捻るところで。

——まぁ、ワイドショーが「ひぐらしは斧で人を殺していくゲーム」って紹介をされて、それが話題に輪をかけた、ってのもありますけどね。

更科　不謹慎という意味だったら毎週誰かが死んでる『名探偵コナン』の方が不謹慎だろう、っていう気もするし。

——『ひぐらしのなく頃に解』は視聴者からの指摘で自主規制に至ったみたいですね。

更科　報道では残虐ホラーアニメみたいな扱いだけど、中止された回は大島渚の社会派ディスカッションドラマみたいな話だったからねえ。そんな残虐ホラーがあるかと。

——で、竜騎士07さんがすごく落ち込んだわけですよね？

更科　本人のweb日記にあった通りですね。

多根　言葉狩りみたいなノリですね。

——放送局側も何が悪いのか、ぜんぜんわからないまま、自主規制しちゃってるんですよね。

更科　だいたい、斧云々のシーンもずっと以前の回で、放映済ですからね。

多根　逆にそこまで踏みこんだ作品がアニメ化されることになった、ってことの裏返しじゃないんですかねえ。

——規制が東海テレビだけで足並が揃ってない。別に問題ないと思ってる局もある。『スクールデイズ』はネット局一致で「だめだこりゃ」と思ったみたいですけど（笑）。ちなみに更科さんが「くだらない」って言ってるのは、局の自主規制が？　オタクが騒いでることが？　それとも両方？

更科　両方ですね。どちらかというと後者ですが。オタクだって人くらい殺すだろうに。

——まあ、オタクだろうがヤンキーだろうが老人だろうが小学生だろうが人は殺しますよね。

更科　でも、オタクだから人を殺さない、みたいな空気が内外にあるんですよね。そもそもそんなに特権的な人種なのか？と。

——で、まぁ、真剣に怒ってる人がいて、それに騒ぎたい人が乗っかって、祭りになってる、と。わりといつもの祭りのパターンになってるだけなんですね。自主規制の話にすると、テレビ局側は、昔から自主規制自体は行ってましたよね？　放送禁止歌とかあったわけで。でも、その基準がどんどん変わってる。で、今回に関しては、電話一本で自主規制にしちゃった、と。

多根　でも、規制にかかって不自由になるばかりでもないとは思うんですよ。ゲームでも『バイオハザード』とか、規制と戦ってきてどんどん枠を広げて勝ちとっていったわけだし、ちゃんとしたレーティングの基準を作ればいい。それこそ『ひぐらしのなく頃に解』のような必然性ある表現から『スクールデイズ』まで、同時多発で起こったことで基準はできやすくなるとは思うんですけどねえ。

更科　むしろ、今回の件とは別に、『スクールデイズ』を喜んで観ていることもどうかと思う。単に覗き見趣味で観るならいいけど、『スクールデイズ』はオタクのマッチョイズムを超克した、とか言ってるインテリ馬鹿がいて、ちょっと呆れたんだよな。代行者の誠が破滅する露悪趣味が、牝豚どもを消費するエクスキューズになっているんだろうけど、消費する視聴者のダメ人間は温存されたままだろうが、と。

多根　まぁ、そういう引っかかる際どさを持ったものがフツーに放送できた日本はやはりいいなって感じですけどね。

——『ひぐらしのなく頃に解』が自主規制に引っかかったのは、「女の子が斧で人を殺す描写がある」の1点なんですか？

更科　東海テレビのケースはそうですね。

多根　しょーもないなあ。

——全部まとめてくだらない、ってことでこの話題は終了しましょう（笑）

新作『エヴァ』

——話題作、ってことで、新作『エヴァ』の話をしようと思ったんですが、おふたりはご覧になってますか？

更科　観てません。

多根　まだです、すいません…どんなアニメ雑誌だよ（笑）

――それは、あんまり興味ない、って感じ？

多根　観に行きたいんですけどね。樋口さんがコンテ切ってるじゃないですか。怪獣映画大好きファンとしては『八岐大蛇の逆襲2007』のつもりで観に行こうと思ってます！　お話はどうでもよくて、ラミエル大暴れシーンだけ目当てに（笑）。

更科　今更『ヱヴァ』でもねえだろ、と。あと、十年経っても『ヱヴァ』で盛り上がっている進歩のなさに絶望した！　というか、当時ですら二十話以降と劇場版しか面白いと思わなかったからなあ。

多根　二十話以降と劇場版だけって異端過ぎるというか、観客への悪意にしか反応してないじゃないですか（笑）。

――進歩のなさ、ってのは、製作者側？　それとも観客？

更科　観客というか論客。まだ「セカイ系」とか言ってるようなサブカル中年の時間が止まっているってことなんだろうなあ。

――まだ論客っているんだ！　でも、ヒットしたってことは、新しい客も観に行ったわけですよね。それは作り手側の狙い通りだったと思うんですけど。

更科　劇場版完結編は好きなんですけどね。でも、あのラストも書き換えなきゃ続編作れないしな。

多根　あの「こういうものが観たいんだろ？」という客を小馬鹿にした導入から「でも、オタクは受け入れられないんだよ」っていう首締めの終わりまで含めて、僕も大好き完結版（笑）

――今回はあまりオタクを意識しない作りになるんじゃないかとは思ってますが？

更科　ガンダムみたいな共同幻想コンテンツにしていくんだろうけどね。

多根　僕の聞いたところだと「初めて観た人はワケが分からんが、何回も観たオタクだけ喜んでた」って話でしたが（笑）

――わかりやすくしたつもりが、それでも初見のヒトにはわかりづらかった、と。

更科　別にもうロボットアニメは要らないだろうと思っているんですけどね。

――というのは？

更科　お約束が多くなりすぎてジャンルの中で新しい表現が出てこなくなってるから。

――更科さんは『天元突破グレンラガン』について言ってるんだと思うけど、スタッフに話を聞くと、そのあたりは自覚的ですよ。なぜ今、ロボットアニメをやるのか、ってところから考えてると思います。ちなみにどんなところが面白くない？

更科　前にも言ったじゃないですか。過去のガジェットの集大成を作っているだけで、何一つとして新しい概念はないと。せめて、道を遮るニアへ向けたドリルを止めずにそのまま殺して、それでもシモンが戦う理由を見つけ出そうとする、とかだったら、新しいものが出てきたのかも知れないけど。

多根　まぁスタッフの地力があるのでそこそこ面白いっちゃ面白いですけどね。他のを作らせても同じぐらい面白いだろうなとも思います（笑）

――たしかに、人気があるのは人間ドラマのほうですけどね。『天元突破グレンラガン』のロボットが大人気！って話は聞いたことがない。

多根　石川賢的な戦闘力インフレ世界をやるならまず本人の想像力に勝てないし、それに僕らは今川監督の『真ゲッター』を味わった後なんですよ。もうナニが出てきても驚きようがない（笑）

更科　最終回手前まで観ても感想は変わらなかったな。結局、戦う理由は女と友情かよ、というのがね。

――「女と友情」だけでは古い？。

更科　子供向けならそれはアリだけど、大人がそれで喜んでいるのはなー、と。すべてが安全なノスタルジーでしかないのがイヤだな。

多根　再体験や追体験の最新バージョンとしか見てなくて、やっぱ再体験や追体験してる印象がぬぐえないんですよね。掘っても掘っても安心感しか出てこない（笑）

――前に話していた「同時代性」の話題とも関わってますね。

多根　ぼくは鬼太郎の方が新しいことをしようとしてるなあ、と思うわけですよ（笑）。ゲーマーの話とかね。

――だから、不安になる『スクールデイズ』のほうがいいんですね？（笑）

多根　えげつなぁー！なんやてー！って叫べるのでわくわくします（笑）

更科　オレは悪意とか超越性とかにしか面白さの基準がないので。ただ、『スクールデイズ』は下賤すぎて好みじゃない。

多根　そこが二人の違いなわけです

よ（笑）

——でも、息はぴったりだ（笑）

更科　いや、相反しますよ。下賎は保守性に依存した視点ですから。

多根　ストライクゾーンが広いと言ってください（笑）。

10月からの新作について

多根　『ガンダム00』の水島監督って『ダイガード』で枠組みを怖そうとしていたと思うんですよ。でも、社会に地に足付けすぎて地味でしたね（笑）

——壊すには、作品をヒットさせなきゃいけないんですよね、前提として。新しいことやってても伝わらないから。

多根　でも歴代ガンダムは意外と枠組みをぶっ壊そうとしてきたんですよねえ。

更科　結局、ファースト原理主義に敗北しましたけどね。

——結局、新しいファンを一番獲得できたのは『ガンダムSEED』だったと。

多根　あれこそバリバリにファースト原理主義じゃないですか（笑）

——不特定多数の日本人が好きなパターンをぶっ壊して新しいスタンダードを作るのは、たしかに大変そう。

更科　でも、そんな諸々の問題よりも、前回の『おお振り』特集でレイアウト用のアタリ文をそのまま入稿されて、書いた原稿がすべて無駄になったことの方が、オレ個人としては大問題なんですがね。野球マニアとしても赤っ恥をかかされたわけですから。しかも、ロクに謝りもしないで、担当編集のオレの頭越しにかかしへ原稿依頼したりするとか、失礼にもほどがあると思うんですけど。というか、この部分は原稿に残してください。

多根　謝罪広告みたいなものですか（笑）

——わかりました。では、最後に他の10月からの新作の話を。

多根　『ネウロ』や『ガンダム00』以外に何がありましたっけ？

——『カイジ』とか？

多根　『カイジ』は萩原聖人が声を当てるのが凄いですよ、前の『アカギ』と正反対のキャラなのに（笑）『カイジ』はどうでもいいから利根川を早く出せ！むしろ利根川を主役に！　30分間ニートを罵り続けるアニメを！

——興奮しすぎです（笑）

更科　『ガンダム00』『ネウロ』以外だと、『シャナ2』『カイジ』くらいかな。

多根　結局、僕らは水島監督とマッドハウスにしか期待してないのか（笑）。

——『ネウロ』はやっぱり注目ですか？

更科　今週のジャンプで画面カットを見ましたが、いい感じでしたよ。

——それはやはり絵の魅力でしょうか？

更科　絵の魅力もありますが、上手い下手の魅力ではなく、師匠譲りのアナーキーなセンスを非ギャグでやってることですな。結局、ジャンプ作品が自分たちの枠組みを一番ぶち壊しているんですよねえ。

多根　『ネウロ』は上手いとか下手とか超越してますしねえ（笑）。現代人が誰しも持ってる欲望とか性癖をとことん露悪化してビジュアルにした絵をマッドハウスが動かしてしまうってのは期待せずには居られないなと。

更科　あと、J.C.STAFFは身の丈に合った作りをするので結構好きですよ。『スカイガールズ』や、構成がぐだぐだだった『ゼロ2』も観ていましたし、『シャナ2』も観る予定なので。ディーンも『地獄少女』『ひぐらし』の線で、『しおんの王』はちょっと期待しておきます。

多根　わりとスタジオごとに色がまた出てきてますよね、目星付けやすいし良い傾向？

——『スカイガールズ』って、登場人物のカッコが凄いですねぇ……。

更科　あのデザインから先に入った設定は頭が痛いですが、話は気負ってなくていいですね。

多根　未チェックでしたが、メカがばりばりにコナミチックで良いですな（笑）。このメカって「アヌビスZONE OF THE ENDERS」に出てきたロボに激似！（笑）。まぁ、来期もアニメは豊作です、オトナアニメを買ってくださいねという結論？

——よろしくお願いいたします（笑）

さらたね談で更科氏が触れられている、オトナアニメVol.5の『おおきく振りかぶって』特集内「スカウティングリポート」の記事に関しまして、原稿の執筆をお願いした更科修一郎氏には大変不快な思いをさせてしまいご迷惑をおかけしました。深く反省しております。今後は注意して編集作業に取り組ませていただきます。編集部　林信行

otonaanime

Readers

**編集手伝いのナラです！
先日旅行に行ったら、普段テレ玉や東京ＭＸで観てるアニメが、
何時にどこでやってるのかわからなくなりました。
絶望した……ッ！みなさんも旅行などの際には、
全放送局と時間のチェックを忘れずに！**

■文字通りに『オトナアニメ』として、ハードなアニメの特集を組んではいかがでしょう。（宮城県仙台市・前山俊隆・21歳）

――それは『光と水のダフネ』みたいに勝負服の露出がハードってことですか？　それとも『ついでにとんちんかん』みたいに内容がハードってことですか？　そういえば『ついでにとんちんかん』の42話はこのままお蔵入りなのかなあ……。

■アニメを少し違う視点から分析していてとても良かったです。その視点で火曜ＰＭ６：30にしていた初期のポケモンも取り上げてください。熱いモノがあるハズです。（愛知県豊明市・藤原雅巳・18歳）

――まだモンスターが１５１匹だった時代ですね！　懐かしい！　今は約５００匹もモンスターがいるらしいですからね。全シリーズで特集組んだらこの本１冊埋まっちゃう！

■『ゲゲゲの鬼太郎』のネコ娘を見ていると『勇者特急マイトガン』のサリーを思い出します。（愛知県豊橋市・井澤栄二・47歳）

――サリーの衣装替えは嬉しいけどネコ娘はやっぱり赤ワンピがいちばん萌えますよね。え、そうですよね!?

■最近は、テレビせとうちの月曜～金曜17：30～20：00あたりにアニメが集中していたり、深夜０：00以降に、サンテレビや毎日放送や、テレビせとうちに、アニメが集中していたりします。私自身が30代になってしまい現在のアニメに少しついていけないのかもしれませんが、そんな中でなんとかついていきたいと思います。こんな30～40代あたりの意見をまとめた記事を書いてほしいです。（香川県東かがわ市・鴻池信之・35歳）

――そんなお忙しい中でもアニメを観続けているなんて、アニメファンの鏡！　素晴らしい！　テレビ局は動かせませんが（泣）是非またご意見お寄せください！　でも最近のアニメはＤＶＤ化が早いし、レンタル店も充実してきたしで、助かりますよね。

■アニメ誌はほとんど買わないのですが、太田貴子×中川翔子対談目当てに３冊！　購入しました。とてもすばらしい対談でした（ハートマーク）特に貴子さんのデビューの話は興味深かったです。うまく話を引き出してくれて感謝デス！（東京都墨田区・栗山琴衣・32歳）

――お買い上げありがとうございます！　なんと栗山さまの他にも、対談目当てに３冊ご購入くださった方がもう１人おりました（笑）。やっぱり閲覧用・完全保存用・汚す用は必要ですよね！　あ、ハガキに描いてくださったポジ（ネガ？）のイラスト可愛かったです。

■『おおきく振りかぶって』の記事を読みたくて購入したのですが、どの特集もとても読み応えがあって大満足です。とくに『エヴァンゲリオン』は実際知らない世界が多々あったので、大変勉強になりました。これで安心して映画館にいけます！　楽しみです！（東京都杉並区・篠原亜希・24歳）

――ありがとうございます！　その後『：序』はご覧になりましたでしょうか？　よかったら感想も是非お寄せください！

■『お振り』のインタビューにとても満足しました。『お振り』ファンでもあり、中村悠一さんファンでもある私にとって、今回のインタビューは密度が濃く、当初は田島が好きだと言っていた中村

Readers

さんですが、収録を重ねていくうちに、やはり阿部が一番だと心変わりしていたのが無性に嬉しかったですね。思い入れの深さがよく伝わってきて、読んでいて阿部が中村さんで本当に良かったなと思いました。放送終了後、またどのようにキャラと声優さんの距離が変わるか、どのように成長したかが読んでみたいです。これからの「オトナアニメ」に期待しています!!（神奈川県川崎市・中村友里・21歳）

——声優さんって、本当にすごいですよね。今回『グレンラガン』声優さんにたくさんインタビューしましたが、みなさんホント、意識しなくても一心同体、異体同心な感じで、感動しました。今回の声優さんインタビュー記事も楽しんでいただけましたか？　これからもご期待に添えるようがんばります！

■はじめてオトナアニメを手にとりました。アニメとは私たちに夢や希望を与えてくれるものだと思うのですが、実はちょっと黒い裏の部分が見えかくれするオトナアニメでした（笑）。（愛知県名古屋市・森島睦美・28歳）

——あ、これでもうオトナの仲間入りです！（笑）

「うん、すぐ行く。走っていく」——「時をかける少女」について

日本映画がダメになったという人がいる。私はそれほど（アニメ以外の）日本映画を見ていないのでわからない。が、ラストのセリフが強烈な印象を与える映画は確かに減ったのだろうと思う。たとえば北野監督「キッズリターン」だったり。ある大林監督の中の「さようなら、私」だったり。

私は「時をかける少女」の原田知世版をみたことがないのだが、勝手な思い込みとして、未練がましい話だと思っていた。その映画を語る人がこだわりを叫ぶ人が多かったこともあるし、やり直しができないことを嘆くのは性に合わず、時代にも合っていなかった。バブル前っていうのはそういう物質的なことを惜しむというきもちを、極度にかっこわるいと思っていた気がする。時代に合わないものを排斥していた。もったいない、なんて死語に近かった。

だが、今回地上波で放送された「時をかける少女」をみて、ラストのセリフにやられた。最後の台詞をどう言わせるのか。いつのまにか期待していた。小説版を知っているから、未来人が誰かということが途中でわかっても、もうそのときには話がどうなるのか興味でいっぱいになってしまった。忘れていた。止まらなかった。引き込まれていた。

すごかった、走り回る真琴もよかったけれど、アニメの出来ももちろんよかったけれど、話がすごかった。一枚の失われた絵のために時代をさかのぼる人も。タイトルの「かける」がなんでひらがなの「かける」なのか、あの台詞の後にタイトルをのせる心意気も粋だった。細部まで本当にいろいろな人の心が行き届いていて、ものすごい映画だった。

一番泣けたのは、叔母の彼女は「ちゃんと、走ってきた」そこだ。彼女は走っていき、その先にもしかしたら「彼」はいないのかもしれない、それでも彼女は「あっという間だった。長くはなかった」と、言い切る。人は走る姿が美しい。あるイギリス映画を見たときも思った。走るのは、誰かに会えると思うからだ。一秒でも早く会えると思うから、だから人は走る能力を持っている。

私は、あなたは、ちゃんと走っているだろうか。走った先になにかがあることを期待していないだろうか。なくても、ちゃんと走れるだろうか。

真琴の入道雲を見つめる目は鮮やかで、そういう目をもつ存在がいて、作り上げ、見せようとした人たちがいる。原作と大林映画を作り上げた人たちと、それを受け継ぎ、見続けてきた人たちと、子どもの頃に見たなにかを再現しようとし、作品を生き返らせ届けてくれたスタッフにブラボー！（静岡県・和泉　潤）

みなさまによる、アニメについての原稿を募集します。テーマは自由、文字数は800字まで。優秀作品は、スタート予定の『オトナアニメ』携帯サイトに掲載を予定しております。もちろん、ライターとしてのオファーの可能性もあります。原稿は、封書、あるいはEメール（otonaanime@yahoo.co.jp）までお送りくださいませ。お待ちしております！

サイン色紙プレゼント!

というわけで、今回もインタビューに登場していただいた皆さんのサイン色紙をプレゼント！　ご希望の方は、付属の読者アンケートはがきに希望の色紙を明記のうえ、ご応募ください。締め切りは07年11月31日当日消印有効です。ご応募、お待ちしております～。

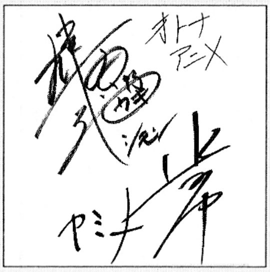
ケンドーコバヤシ　1名



福井裕佳梨　1名



柿原徹也×小西克幸　1名



下野 紘　1名



代永翼　1名



谷山紀章　1名



中村悠一　1名



中島かずき　3名



今月号はインタビューを入れすぎました！
でも次号も懲りずにドバドバ入れます！
（テープ起こしを手伝ってくれる人募集！）

久々に特撮やアニソン特集もやりたいなぁ…（考え中）

まだまだ絶望したい！　『さよなら絶望先生』
ざわ…　ざわざわ…　『逆境無頼　カイジ』
異色のジャンプ系！　『魔人探偵　脳噛ネウロ』
しつこく追っかける！　『ヱヴァンゲリヲン新劇場版：序』
もっとしつこく！　『天元突破グレンラガン』
やっぱりしつこく！　『おおきく振りかぶって』

激烈新連載！ 山本寛監督！ ウエダハジメ先生！ 三条陸さん！
監督、声優、クリエイターからお笑い芸人まで、
充実ロングインタビュー！

というわけで、
『オトナアニメ』Vol.7は
1月10日（ぐらいに）発売予定!!!



KENDO KOBAYASHI

ケンドーコバヤシ SPECIAL INTERVIEW

聞き手・文／編集部
撮影／イシバシトシハル

アニメについて語ってやるって！（越中風）

“越中詩郎芸人”として、そして“ジョジョの奇妙な芸人”としても現在大ブレイク中のケンドーコバヤシさんが3DCGアニメ『リトル・レッド　レシピ泥棒は誰だ!?』にて本格声優デビュー！　というわけで、これ幸いにと突撃インタビューを決行しました！　いつ、何時でもアニメ&コミック絡みのネタ（と下ネタ）を不意に繰り出すケンコバの“底”が見たい！

—今回が声優初挑戦とお聞きしたんですが。

ケンコバ　そうですね。『名探偵コナン』とか『金田一少年の事件簿』に、番組の企画みたいな感じでゲスト出演したりとかはあるんですが、まぁホンマに軽くですね。

—オファーがあったときは、どう思われましたか？

ケンコバ　てっきり僕は、赤ずきんちゃんだと思ったんですけどねぇ（真顔で）。で、「何の役ですか？」って訊いたら「カエルです」と。カエルなんか、確か出てなかったのに（笑）。

—ポスター見ても、いないんですよね（笑）。

ケンコバ　だから、ドッキリか罠かと思って。一応、収録には武器とか持って行きましたけどね。メリケンサックを仕込んで。

—……えーと、カエルのニッキー役をやられまして、何か苦労みたいなことはありましたか？

ケンコバ　僕、よく裸になったらカエルに似てると言われるんですよ。体毛が薄くて、お腹が白いという。だから、カエル役としては非常にやりやすかったですね。垂直跳びも得意だったので、苦労はなかったですね。

—……結構渋い役柄ですよね。まったくギャグがない。

ケンコバ　いちばん真面目な役ですね（笑）。まぁでも、普段の僕にはいちばん近い感じでしたけどね。事件があったら首を挟んじゃうタチというか、謎を放っとけないんですよ（渋く）。

—「やりすぎFBI」じゃないですか（笑）。ちなみに最近はどんな謎に首を突っ込まれましたか？

ケンコバ　UFO問題ですね。電線から電気を盗んでるらしいんですよ。エネルギー不足の折、UFOに奪われてる場合じゃないなと、独自で調査をしてるんですけどね。

—それ、昨日の「東スポ」の一面ですよ！（笑）

ケンドーコバヤシ、ガンタンクになる！

—『ジョジョの奇妙な冒険』好きとして有名ですが、5部が一番お好きだとか。

ケンコバ　5部、好きですね〜。なんか、女の子は5部好き多いらしいですけどね。俺ちょっと女の子っぽいところもあるんやろなーと思う。3部好きがいちばん多くて、熱狂的に好きな奴は4部好きが多いですよね。僕は、2部と5部が好きなんですよね。

—2部もけっこう渋いですよね。ナチスの兵隊が出てきて。

ケンコバ　シュトロハイムですね。あれけっこう、画期的や思うんですけどね。エンターテイメント作品で、味方にナチスをっていうのは、他にないと思うんで。たぶん欧米系の作品は絶対無理でしょうからね。

—5部のどんなところがお好きなんですか？

ケンコバ　5部はストーリーが好きですね。2部はなんていうか、戦闘が好きなんですけど。空気で言えば4部が好きなんですけど。まあなんだかんだ言って全部好きなんですけどね（笑）。

—お好きな擬音は？　っていう質問の答えがいつもけっこう違ったりするんですけど。

ケンコバ　時期によってね（笑）。今はやっぱ、「チュミミーン」ですね（笑）。

—ケンコバさんはセリフとか、主題歌の歌詞とか本当によく覚えてらっしゃいますよね。

ケンコバ　ああ〜、よく日常生活で使ってるからじゃないですかね。



――いちばん日常生活で使う頻度の高い作品は『ジョジョ』ですか？

ケンコバ　いや、『ドカベン』。山田が里中のケガの状態見て、「あ……あ……」って言うんですよ。それはよく使ってますね。

――『ガンダム』もお好きですよね？

ケンコバ　好きですねぇ。

――02年に大阪の吉本のイベントで、ガンタンクの被り物で「哀・戦士」を歌ってらっしゃったんですが、あれはどなたの発案だったんですか？

ケンコバ　自分らで考えてやったんですよ。あのときはバッファロー吾郎の竹若さんと、次長課長の井上ですね。ガンダムとガンキャノンとガンタンク、V作戦の3台で。あれはみんなそれぞれ自作だったんです。ダンボールで、カラーフィルム貼って。けっこう金かかったんですよ、あれ（笑）。

――お客さんも、物凄く多かったですよね。

ケンコバ　僕がダンボールの隙間からチラッと見た感じでは、3万人のお客さんがみんな拳振り上げてましたよ。僕はそう感じてたんですけど、ダンボールの中ってけっこう反響するんで、1人の声が1000人ぐらい聞こえたりするんですよ（笑）。まぁ、スタッフはあんまり触れたがらないですね。

今、一番好きな『ジョジョ』の擬音は「チュミミーン」

――でも、「哀・戦士」で手ごたえがあったから、次は『マクロス』に行かれたんですよね？

ケンコバ　そうです。求めてんのやろな、と（笑）。

――「愛、おぼえていますか」を竹若さんとプラン9の浅越ゴエさんと歌ったわけですが……。

ケンコバ　あのときはデストロイド・モンスターでしたね。あれは大変でしたよ、本当に。資料はうちあったんですけど、なんていうか、脊椎動物の作りじゃないんですよね。足が後ろについていて、頭から手が全部前についてるという。背筋はホンマ、1カ月くらい筋肉痛とれなかった（笑）。

――そもそも、どうしてデストロイド・モンスターだったんですか？

ケンコバ　何を作りたいかなと思ったら、あんまりバルキリーは作りたくないなと思ったんですよ。

――けっこう、メインよりサブキャラが好きになったりするんですね？

ケンコバ　あぁ～、そういう確かに傾向ありますね。

――では、『ガンダム』のキャラクターでお好きなのは？

ケンコバ　自分に近いな、と思うのは、スレッガー・ロウですかね。

――それはまたどうしてですか？

ケンコバ　僕、ようハンバーガー食べてるんですよ（笑）。

――僕だって食べますよ！

ケンコバ　（無視して）スレッガー・ロウが死んだとき、ハンバーガー浮いてたんですよ、宇宙空間に（笑）。新鮮な絵でしたよ、宇宙空間にハンバーガーが浮いてるのは。テレビ版だと思うんですけどね。らしいな、と思って、感心してたと思うんです（笑）。

甘くて苦い マーマレード！

――ケンコバさんは、アニメや漫画を、けっこうネタにされますよね。

ケンコバ　いや、使うまい使うまいとしてるんですけど、溢れ出しちゃ

うところがありますよね。

——やっぱり『ジョジョ』と『キン肉マン』と『ガンダム』がベスト3ですか？

ケンコバ　いや、まだまだいっぱいありますよ。ベスト3決めるなんて、難しいですよね。昔、琴錦っていう相撲取りの不倫が発覚したとき、名言があったんですよ。「両方好きでもいいじゃないか」っていうのなんですけど（笑）。僕、すごい気持ちがわかるんですよ。けっこう反目してることが多いんですよね。『ジョジョ』好きな人って、だいたい『エヴァンゲリオン』嫌いなんですよ。主人公のベクトルが違いすぎるというか、越中詩郎と碇シンジなんか、まさに真逆な人間ですからね（笑）。

——違いすぎます！（笑）CSも含めて、現在進行形でご覧になってるアニメはありますか？

ケンコバ　『地球へ…』は乗り遅れちゃったんですよ。だから、まとまったときにちゃんと観ようと思って。あれの後、『ガンダム00』始まるんですよね？　『ガンダム00』でみんな熱狂してるとき、『地球へ…』見直したろうかな、と思ってるんです。

——『地球へ…』は女の子に人気があるみたいですね。



ケンコバ　やっぱり！　最近僕、女の子に近づいていってるんじゃないかと思ってるんですよ（笑）。

——そういえば、宮川大輔さんとトークしているときに、突然『ママレード・ボーイ』の歌を歌ってらっしゃいましたよね？

ケンコバ　歌ってましたね（笑）。僕、あの歌にホンマ謝りたいんですよ。最初、正直ね、バカにしてたんですよね、あの歌のこと。なんという嘘みたいな歌や、と。今は、けっこうこの歌ええなぁ、と思ってるんです。しょっちゅうシャワー浴びながら歌ってますよ。

——どんな歌詞でしたっけ。

ケンコバ　「焦げかけのトーストかじったら　なぜか不意に胸がときめいた　甘くて苦いマーマレード」（朗読調で）。ただね、ママレード試しに買ってみたんですけど、あんまり苦くないんですよね。だいたい甘いんですよ。

——それは今コバヤシさんの気持ちがスイートなんじゃないんですか？

ケンコバ　なるほど！　うーん、でも、最近は政治に怒ったりばっかりなんですけどね。

——それはだらしない安倍政権に対してですか？

ケンコバ　今さら世間から叩かれてるじゃないですか。あれは安倍内閣発足のときに、全部僕が言ったセリフをみんながなぞってるだけなんです。仲良しこよしじゃあかんぞ、トップの人こそいちいち脅かす奴を真横に置け、と。

——アニメや漫画でも、トップの横にはたいていライバルがいますもんね。

ケンコバ　そうです。『ママレード・ボーイ』なんか、強烈なライバルがいてますから。

——『ママレード・ボーイ』、お好きなんですねぇ……。

ケンコバ　最初に観たのが10代でしたかね。けっこう年齢はいってたんですけど（笑）。当時はまだ、女なんて、みたいな性格でしたから。女の子ってこんなアホなこと考えてんねや、四六時中男のこと考えてるのか、と穿った観方をしていたわけです。でも今あらためてCSとかで観てみたら、あ、こういう気持ちは完全に失ってしまっているな、と。四六時中誰かのことを思うなんてしないじゃないですか。30男とね、10代の女の子は、ちょうどハートが一緒なんですよ（笑）。

——ラジオで泣ける漫画として『狂

越中と碇シンジは真逆だけど両方好きでもいいじゃないか

四郎2030」と『ジョジョ』を挙げていましたが。

ケンコバ　『ジョジョ』は泣けますねえ。特にジョジョがディオを殴りながら「君が泣くまで殴るのをやめない」ってところですね。

――「泣けるアニメ」も教えてもらえませんか?

ケンコバ　い〜っぱいあるでしょ。でもいちばん泣いたのは何やろなぁ。やっぱり『キャプテン』じゃないですかね。400回は泣いたと思いますよ。

――どのキャプテンが好きでした?

ケンコバ　自分がいちばん近いなと思うのはイガラシなんですけど、好きなのはやっぱり、丸井ですかねぇ。丸井が一番、思慮深くなかったというか。思慮深くないキャラ、けっこう好きなんですよね。

――だから『ジョジョ』だと第2部のジョセフが好きなんですか?

ケンコバ　そういうところはありますね。気持ちで動くことが、いちばん正解を出しちゃうってタイプが好きですね。

――『ワンピース』も泣けますよね。

ケンコバ　泣けますね。僕、月曜日に新幹線乗ってることが多いので、よく『ジャンプ』買うんですよ。だから新幹線で泣きすぎるんです。で、泣いた勢いで、『ジャンプ』を上に放り投げるんです。泣いたショックで、うわー!　って。それはちょっとマナー悪いな、と思ってたんですけど、よく目を凝らしてみたら、月曜の朝は『ジャンプ』をあちこちで放り投げてる人がいるんですよね(笑)。

――……では最後に一気に話を戻しますが、『リトル・レッド』をこれから観る人に向けて、ケンコバさんなりの見どころをお教えください。

ケンコバ　ホントにおもしろいんでね。ただちょっと見逃すとわからなくなるような。固唾を呑んで観たほうがいいですよね。

――しっかり観れば観るほど、笑いどころがあるような感じはしますね。

ケンコバ　そうですね、二度三度と観ていただければ。3回目はもう俺だけ観ててください。





これはオトナ向けファンタジー!?
リトル・レッド　レシピ泥棒は誰だ!?

主人公は可愛い赤ずきんちゃん。お菓子のレシピをもらいに森のおばあさんの家に行くと、そこにいたのはオオカミ！　赤ずきんが驚くと、縛られたおばあさんが！　そして窓を破って巨漢のきこりが！　……これが冒頭5分の出来事である。童話的に考えれば、どう考えてもクライマックス！　しかし、『リトル・レッド』は単なるお子様向け3DCG映画ではない。ここから4者の取調べ（！）が始まり、それぞれが異なった立場から異なった供述をはじめるのだ。それじゃ黒澤明の『羅生門』だよ！　一見ほのぼの、だが実はツイストの効きまくった逸品なのだ。

05年米／監・脚・声：コリー・エドワーズ／声：アン・ハサウェイ、グレン・クローズ、ジム・ベルーシほか／日本語吹替版：上野樹里、加藤浩次、ケンドーコバヤシほか


もののけの形を為すのは、
人の因果と縁（えにし）
真（まこと）とは事の有様
理（ことわり）とは心の有様
よって皆々様の真と理、
お聞かせ願いたく候——





モノノ怪

Mo No No ke

フジテレビ深夜の超人気アニメ枠「ノイタミナ」に突如登場し、その圧倒的な映像美で大きな話題を呼んだ『怪～Ayakashi～』がパワーアップして帰還！　「薬売り」の退魔の剣が、人の心にある地獄を叩っ斬る！

櫻井孝宏

TAKAHIRO SAKURAI

INTERVIEW



ミステリアスな主役「薬売り」を演じた櫻井孝宏さんを直撃！　はたして、櫻井さんが見極めた『モノノ怪』世界の「真」と「理」とは何か？　そして超個性的な作風を生んだ、凄絶な舞台裏とは？　じっくり語っていただきました！

聞き手・文／上田繭子　撮影／イシバシトシハル

――まずは『モノノ怪』とはどういう作品なのか教えてください。

櫻井　怪談をベースにした2〜3話完結のオムニバス作品で、「薬売り」というか、水先案内人のような謎のキャラクターが一貫して出てくる以外は、時代も舞台もさまざまです。そこに物の怪が現れて、それがなぜ現れたのかを知るために「形・真（まこと）・理（ことわり）」の3つを暴き出し、最終的に斬るというストーリーです。

――ただ怖いだけの話ではないですよね。

櫻井　まあ、怖いことは怖いんですけど、それは人間の怖さなんです。人間の歪んだ心が具現化したものが物の怪なので、その存在自体に悲哀がある。そもそも、物の怪の解釈自体、この作品ならではなんですよ。たとえば「のっぺらぼう」といえば、顔が無い妖怪のことですが、この作品の場合は、心に取り憑いて、心をからっぽにしてしまうんです。「鵺」も、もともとは顔がサル、身体がトラ、尻尾がヘビの、RPG的に言えば「キメラ」のような混成妖怪なんですけど、この作品では「見る人によって姿が変わる」という解釈をしてるんですよ。

――「鵺」って言葉を比喩的に使っているんですね。

櫻井　ええ。そういう物の怪の「在り方」も上手く解釈している作品ですね。

――最初にこの作品に出会ったときは、どう思われましたか？

櫻井　出会いは衝撃的でしたね。もともとは『怪〜ayakashi〜』というシリーズの中の「化猫」というエピソードだったんですが、最初は「薬売り」って端役だと思っていて（笑）。台本を読んでみて、ようやく主役だって気づいたんですよ。その後、映像の仕上がりを観てビックリしましたね。もちろん、中村監督やスタッフの方から、作品のイメージは聞いていたんですけど、口頭で聞くのと、実際に目で見るのとでは全然違いましたから。

――薬売りというキャラクターに関しては、何か指示がありましたか？

櫻井　基本的にはカッコいい感じで、科白に特徴をつけてさえもらえば、あとは思うがままにやってください、と言われました。僕としては紋切り型のヒーローではなく、善なのか悪なのか、敵なのか味方なのか、人間かどうかも分からないような、摩訶不思議な雰囲気を出せたらと思って

ましたね。

――でも、イメージが固まっていないまま、いきなりそういう風に演じるのは難しくないですか？

櫻井　そうでもないですよ。絵自体も「語って」くれる作品ですし、カット割りや無音で見せる演出が特徴の一つでもあるので、むしろ口パク等の制約が少ない分、自由にやれましたね。

――これまで演じてこられた作品とはちょっと違いますよね。

櫻井　そもそも、作品のアプローチ自体が全然違いますからね。この作品は、怪談がショートショートで続いていく、ちょっと怖い『まんが日本昔ばなし』みたいなものだから。

――あの番組って、けっこう過激なことをやってましたよね。突然、切り絵になったりとか……。

櫻井　あの時代に、あれだけアヴァンギャルドな作品を作っていたという時点ですごいですよね。そこに、今ある技術を加えればどんなことができるのか、『モノノ怪』は見せつけてくれました。今って、色んなところにCGがあふれていて、映画でも「これってホントにCG？」って思わせるような、リアル路線を追求してるものが多いでしょう？　でも、僕はこういう使い方のほうが上手だと思いますね。

――前回の「化猫」と今回のシリーズとの違いはどの辺りでしょうか？

櫻井　「化猫」って、豪華絢爛で派手派手だったんですけど、今回はけっこうじんわり見せますよね。お話も、「座敷童子」はちょっとエグかったけど、「海坊主」はしっとりした話だし、エピソードごとに雰囲気が全然違っていて。

――「鵺」はいきなりモノクロの墨絵みたいな画面でびっくりしました。

櫻井　途中で突然カラーになりますしね、あれは、死んでいる登場人物たちが香をかいでいるときだけ生きた心地を得られる、という演出でした。

――あの世界は冥界だったんですね。

櫻井　そこは人によって解釈の差が出るところですよ。それぞれの演出にちゃんと意図があって、観ている側は無意識にそれを受け取る。一見しただけでは分からなかい構造的な仕掛けって、「ちゃんと最初から分かるようにしてよ」って言う人もいるかもしれないけど、僕自身はすごく好きですね。受け取る人によって、導き出した答えの違いが出るので面白いです。

――あと、今回の物の怪はキャラが立ってましたね。前の「化猫」は、なんだかよく分からない、黒くて大きな怖いモノノでしたけど、今回は座敷童子がかわいかったり、「海坊主」なら若本規夫さんの演じていた……。

櫻井　「海座頭」ですね。

――あのキャスティングはズルいと思いました（笑）。

櫻井　僕も「これはまた凄いな……」と思いながら聞き惚れていました（笑）。確かに、前回の物の怪はもうちょっと抽象的でしたよね。まあキャスティングの妙だと思うんですけど、こういう遊びは僕も大好きです。ストレートな見せ方ができるのも、エピソードごとにアプローチの違う今回のシリーズならではですね。

――「化猫」は、とにかく「画」で圧倒していた部分がありましたよね。

櫻井　目からの情報の洪水、って感じでしたよね。前作の化猫のように、物の怪を抽象的に描くには、やっぱり派手にしたりドラマチックにしたりする必要がでてくるんですけど、今回みたいにキャラとして明確に見せてしまうことによって、お話を聞かせたい、お話で魅せたいって意図があったことがよく分かりますよね。映像だけじゃなく、根底にある人間の情念との融合なくしては、この世界は生まれません。

――こんな風に斬新な作品が生み出されている現場の雰囲気って、やっぱり楽しそうですか？

櫻井　いいえ、大変そうです（笑）。「監督、顔がどんどん白くなってませんか？」って心配になりますから。

――夏なのに（笑）。

櫻井　「死ぬんだったら、全部作り終わってからにしてくださいね！」って言ってます（笑）。そういう話ができる良い現場なんですよ。あと、前回は中村監督がやってらっしゃったんですけど、今回は音響監督がアフレコも取り仕切っていたんですけど、今回は音響監督が別にいらっしゃって、アプローチの仕方がちょっと変わったんですよ。

――具体的にはどういう風に？

櫻井　中村監督はもともと映像を作る方なので、すごくダイレクトな要求が多かったですね。「ここは科白をブツッと切ってください」とか「ここはガツンとカッコよく」とか、そういうニュアンスの注文が主でした。

――なるほど。音響監督みたいにテクニカルな注文ではないんですね。

櫻井　そうなんです。「見せ方」の話をされるんですよね。でも、今回の



長崎（行男）さんみたいに音響監督がいらっしゃる場合は、「ここはこういう意図があるので、もう少し淡々とした感じでやってください」という風になる。役者の感覚も持っていらっしゃるので、その注文の違いで、われわれ演者も出し方が変わっていくんですよ。

——薬売りも話によってちょっとニュアンスが違いましたね。

櫻井　僕もエピソードごとにお芝居を微妙に変えています。たとえば「のっぺらぼう」ではちょっと遊んでみようと思って明るめのトーンで喋ってみたり。試行錯誤もあるんですけど、みんな楽しみながら作ってるんですよ。まあ、現場は悲惨でしょうけど（笑）。

——「悲惨」ですか（笑）。新しいことをやろうとしているがゆえの、生みの苦しみでしょうか。

櫻井　ほんと、あの状況でよくもオンエアに間に合わせるなと思いますよ。あまりに過酷なスケジュールだから、現場がギスギスしちゃって、そこに物の怪が生まれてしまうんじゃないの？　みたいな（笑）。

——たしかに、こんな実験的な作品なかなかないですよね。

櫻井　われわれは「声」という最後に命を吹き込む作業なので、すごく重要ですし、プレッシャーもあってしんどいんですけど、やっぱりこの作品はヴィジュアルありきなので、それを作り上げた、中村監督を中心とする頭のおかしい集団が……。

——そんな（笑）。

櫻井　こんな途轍もない作品を作っちゃうなんて、マトモじゃないですよ（笑）。あ、一応、褒め言葉ですので…。だから、終わってしまう寂しさもあるけど、安易に続けるのもイヤなんです。それはなんか違う気がする。複雑な心境ですけどね……。

——マンネリ化してしまう？

櫻井　マンネリがダメとは言いませんが、だったらもっと別の、たとえば劇場版のような、いま中村監督の中にある興奮とか、作りたい欲求をいい形で吐き出させるような環境で、好き放題やってもらったほうがいいと思うんですよ。

——この作品って、露出の仕方も独特ですよね。第1話の先行上映会をラフォーレ原宿でやったり、美術監督（保坂有美）のインタビューがファッション誌に載っていたり。

櫻井　意外とラフォーレにいるような女の子のほうが、この作品をふつうに楽しんでいるのかもしれませんよ。彼女らは懐が広いし、洋服を買うのとあんまり変わらない感覚で、アニメを観ているじゃないかな。まあ、もともと世代関係なく楽しめる作品ですからね。そんな、楽しんでくれている皆さんの心をギュー、グシャッ！　っと。

——つぶしちゃうんですか（笑）。

櫻井　ええ、鷲掴んで握り潰す！　みたいな（笑）。でも、この作品の場合、観た人がトラウマになっちゃうくらいがちょうどいいんですよ。

——みんなイヤーな気持ちになって寝るんですね。

櫻井　ええ。それで20年ぐらいずっと忘れられなくて、そのたびに見返してしまう、そういう作品になってくれるといいな……。

——そんな作品を「ノイタミナ」枠でやるところがいいですよね。

櫻井　『のだめ』の後ですよ？（笑）この作品って、なにより作り手側をもびっくりさせたんじゃないかな。個人的には、ここ終わってしまっても悔いはないけど、この作品の持つ圧倒的な存在感はとても大切だと思うので、みんなが「おおっ」と思うような形で続いていけば最高ですね。


I Love You, Simon
YUKARI FUKUI
Interview

福井裕佳梨 INTERVIEW

PRINCESS OF GURREN LAGANN

『グレンラガン』世界で、もっとも数奇な運命に翻弄されたヒロイン・ニア。そんなニアを演じた“ゆかりん”こと福井裕佳梨さんを直撃！　ダークサイド・ニア（通称・黒ニア）のことから衝撃の最終回についてまで、たっぷり語っていただきました！

聞き手／前田久　構成／編集部　撮影／イシバシトシハル

——まず、『グレンラガン』に関わられたご感想をお教えください！

福井　途中参加っていう形で入らせていただく感じだったんですけど、はじめそのお話をいただいて、発表については、私は秘密っていう感じにさせていただいて。えへへへへ。そのあいだもすごく話は進んでいて、すごくドキドキして待っていたり。あと、本当は言いたいのに言えないっていう気持ちでした（笑）。

——それは辛いですね（笑）。役作りに関しては？

福井　普段はお芝居に入る前に、その前までのお話もちゃんとわかっていた上で入るんですけど、私のニアっていう役は何も知らないまま（グレン団の）仲間に入って、皆さんに「人って何ですか？」「アニキさんって誰ですか？」って言っちゃうような状態ですよね。だから、私も台本をいっさい見ないで、ホントに何もわからない状態で参加したほうがいいって、中島かずきさんからアドバイスいただいたんです。

——とはいえ、台本は読みたかったですよね？（笑）

福井　もう、すっごい読みたかったです〜！（笑）　ニアの空想の中でアニキさんっていうのが出てくる場面があったんですけど、アニキさんの絵が、真っ黒なめがねがシャキーン！ってなっていて、いかにもワル！みたいな感じの顔で、針金星人みたいな人が、「ヘイ！」ってやってるような映像が一回出てきたときがあって。アニキさんってこういう人なんだ〜！って思って（笑）。

——針金星人って（笑）。

福井　あと、シモンがいちばん沈んでる頃で、目の下も真っ黒になってたりとか。すごく暗ーい……。



——暗ーいアニメだなぁと？（笑）

福井　いやいやいやいや、違うんですけど！（笑）　もうまさに、「アニキさんって一体誰ですか？」とか、そういう面ではニアとすごくシンクロしてました。あと、私自身がすごく物知らずというか、世間知らずなところがあるので……。

——え、そうなんですか？

福井　私、お仕事を中学校の途中からしてたので、しっかりと高校生活を満喫していないんです。大人の方々とずっといたりしていたので、世の中の状態っていうものがちゃんとわかってなくて（笑）。

——大人たちと接する時間が多いんだったら、よく知ってそうなものですけどね（笑）。

福井　そうですよね（笑）。あと、私、ちっちゃい頃はどんなことでも信じる性格だったので、大人の人たちがおもしろがって、ぜんぜんありえないこととかを教えてくださったり（笑）。

——どんなことですか？

福井　「降水量何ミリ」っていうじゃないですか。それって、何ミリかの大きさの雨がドーン！って降るんだよって教えられて……（笑）。



――ひどい話だ（笑）。それは何歳くらいの頃だったんですか？

福井　もう中学校入ってましたね。

――ちっちゃいときじゃないじゃないですか！（笑）　真実に気付いたのは何歳くらいだったんですか？

福井　高校1年生くらいです（笑）。

――そんな福井さんがニアを演じられてたんですね。

福井　いいんですかねえ～、ホントに（笑）。

――まさに適役だと思います！

「愛してる」と言えてよかった

――後半、ガラッと展開が変わって、ニアのキャラクターも一変します。アンチスパイラルになってしまったニアですが、演じ分けは大変だったんじゃないですか？

福井　そうですね……。家族に思えていたようなグレン団のみんなとか、シモンに対しても……なんか、消滅……とか……殲滅……とか言うような状態になって（苦しそう）。

――うんうん。辛かったんですね。

福井　でも、あのときのニアは、そんなふうには思ってないんでしょうね。ホントのニアじゃない、みんなとのことを忘れてる状態なので、私の中でも精一杯、知らないふりをして（笑）。

――こんな人たちは知らない！（笑）。

福井　しかも、その収録のとき、幸か不幸か、ちょっと、今年流行した……（小声で）はしかにかかって……。ちゃんと声が出なかったので、すごいご迷惑をおかけしちゃったんですけど、現場で一緒になってアフレコをさせていただくことができなくって……。同じスタジオで、今までの空気が出来上がってる状態で一緒にアフレコをしてたら、もしかしたらあのセリフは、すごく優しくなっていたかもしれない（笑）。

――幸か不幸か、別録りが黒ニアの冷たい言い方を生んでいたんですね。

福井　ホンっトに、目つきも変わっちゃって（うんうんと苦しそうに）。

――キャラクターの目つきが変わるのはいいんですけど、今、お話してる福井さんが目つきを変えようとする必要はないです（笑）。アフレコのときもきっと、目を細めながら演じていたんでしょうね（笑）。

福井　そうですねぇ。もう、いろんなことを考えないように考えないように、っていう状態ではありました。考えた瞬間に、一言も言葉が出ないようなセリフばっかりでした……。もう～～おそろしいおそろしいニアになって（低い声で）。

――現場はみんな、和気藹々としているわけじゃないですか。このゲームがおもしろいとか、帰りは飲みに行こうとか。

福井　うう～～～～～うわ～～～～～ん！

――だ、大丈夫ですか？

福井　うわ～ん！　もう思い出したく……あああ～！　ホント、16話から……もう、うおー！　の、おー！（悶え中）

――苦しみながらのアフレコだったということがよくわかりました（笑）。でも、ファンの中にはけっこう、黒ニアのほうが好きだっていう方もいるんですよ。

福井　そうなんですか、ほう～。

――ああいうキツめな女性が好き。虐められたい、みたいな（笑）。

福井　え～！（笑）　あら～、どうしましょう（笑）。

――そして最終回が泣けるんですよ



ねぇ。
福井　んもう～、泣けますよねぇー！（声にならない悲鳴をあげながら）ホンットに泣けます！
――激闘の末、アンチスパイラルに捕らわれてたニアが、シモンたちによって助けられ……。
福井　はい！　心から助けられて。
――そして2人は、結ばれるわけですね。
福井　そうなんですね～！　わ～！
――しかし、アンチスパイラルを倒してしまうと、ニアはこの世界から消えてしまう。そして、ニアがどんどん薄くなり、指輪がコロンと落ちて……。
福井　最後の言葉が「愛してる」なんですよね……。このニアという役で、最後に「愛してる」というう言葉が言えて、なんかすごくよかったです。『グレンラガン』という作品は、人間の成長とか、人間が存在してる理由とか、そういうところにまで話が及んでいると思うんです。次の世代に向けてのメッセージとか、ホンットに人間に対してすごく広い意味や想いが込められていたと思いますが、そのなかでこういう言葉で締めくくらせていただけるのは……すごくよかったです。



ちなみにこの写真は、"黒ニア顔"に挑戦しているゆかりりん

――そして最後、ニアが微笑んだまま消えていきます。
福井　ねー……言葉じゃ表せないです！
――雑誌のインタビューですから、言葉で表してください！（笑）　最終回のアフレコのときの気持ちというのはいかがでしたか？
福井　最終回は、切ない気持ちもあるんですけど、すごく幸せで綺麗な気持ちでしたね。なんか、もうニアとしてグレン団の中にいられないんだ、っていう、すごく寂しい気持ちもありました。もうないんですかねえ～（笑）。お～～～い（ガイナックスの方に向かって）。
――パート2があったら、ニアは消えちゃってますけどね（笑）。
福井　そうなんですぅ！（笑）　大問題です！　なんか本当に、ヒエ～！　みんなでいたいですね～！

実はヨーコ役にも挑戦していた！

――話はいきなり遡りますが、福井さんはオーディションだったんですか？
福井　はい、私もオーディションです。実は私、ヨーコさんとニアと、受けさせていただいたんです。
――えっ！　なんか意外ですけど、『トップ2』でノノを演じていたわけですから、そんなに不思議な話でもないですよね。
福井　そうですね。ヨーコさんが、強そうな感じで、「撃つわよ！」って言うセリフをさせていただいていて。もう、『トップをねらえ！2』をやったすぐ後だったので、私はトップレスになったような気持ちで挑んだんですけど（笑）。まさかニアで選んでいただけるとは、私も思ってなかったんです。
――声優デビュー作の『カレカノ』



もガイナックスさんでしたし、『フリクリ』にも出られて。あと『トップ2』では、主人公は福井さんがアテられることを前提で作られたというようなお話がありますけども。ガイナックス作品のメインの役は福井さんがやられるんだな、っていうイメージがファンの中でけっこうあると思うんです。

福井　（一生懸命、頷き続ける）

――今、顔をしかめて頷いてるのは、「ありがとうございます」って意味ですか？（笑）

福井　もう、もうなんか、本当にもう……ごめんなさい、素直に言葉が……（笑）。ふふふふ、ありがとうございます。

――最後に、福井さんは今年は『セイントオクトーバー』のエンディングも歌われてたわけですけど、今後の活動についてはどうお考えですか？　やってみたいこととか。

福井　歌と、あとは、ずっと変わらないんですけど、お芝居についてはいつまでも成長できるようにって、考えながら一回一回のお仕事を大切にやらせて……いただけたらなと……思います……。

――なんで語尾がだんだん小さくなっていくんですか（笑）。お芝居は、今は声優さんのお仕事がメインですか？　それとも、声優さんに限らず舞台にとか、ドラマとかも考えてらっしゃいますか？

福井　はい！　広い意味で考えてます。12月にも舞台が決まっていますし、おっきなことを言うと、女優さんとしてもどんどんやっていきたいですね。

――おお、舞台というとトレーニングとかしてたりするんですか？

福井　してます……（小声で）。

――腹筋は何回できるんですか？

福井　……50回ぐらい……（さらに小声で）。

――すごい！（笑）　でも、お芝居がお好きで、もともとアニメとかもお好きだったとお聞きしてるんですけど、それがちょうど今噛み合っているわけですね。

福井　はい、ホンットに私は幸せに生きてこれたな、って思いますね。恵まれてるなって思います！

■profile

ふくい・ゆかり

82年生まれ。中学在学中に女優を志し、97年にCMデビュー、98年に『彼氏彼女の事情』で声優デビューを果たす。声優はもちろん、テレビ、映画、グラビアなどでも活躍中。00年の日テレジェニックなんですよ！（同期は眞鍋かをり）　12月には舞台出演が決定！

筆者紹介

ウエダハジメ
68年生まれ。好きなアニメ関係者の訃報続く。ま、地獄でもアニメ観させてもらいましょか。

上田繭子／うえだ・まゆこ
7月7日生まれ。アニメ・アニソン・2.5次元誌を中心に活動中のライター。今年の夏は、男の子たちが歌ったり踊ったり青春したりするミュージカルやお芝居に明け暮れました。
blog:http://d.hatena.ne.jp/otome-gokko/

尾崎一男／おざき・かずお
67年生まれ。映画ライター。『週刊少年チャンピオン』『フィギュア王』『ゲーテ』やらに連載執筆中。あと東京MX-TV『大進撃放送BONZO!』にセミレギュラー出演中。金曜深夜はこれ見て『家庭の医学』を見て寝よう!!

加野瀬未友／かのせ・みとも
70年生まれ。オタク文化考察家。アニメ、ネット関連の話題を中心に執筆活動をしている。
http://artifact-jp.com/

ギンティ小林／ぎんてぃ・こばやし
71年生まれ。男の墓場プロダクション所属。著書『新耳袋殴り込み』（小社刊）、絶賛発売中！（増刷出来！）挿画はなんと『HELLS ANGELS』のヒロモト森一先生！

鈴木亮一／すずき・りょういち
76年生まれ。ユービック所属のライター。普段はBerryz工房、℃-uteなどハロプロのことを考えながら生活しています。
http://d.hatena.ne.jp/prse/

多根清史／たね・きよし
67年生まれ。アマゾン6位にもランクインした『プレステ3はなぜ失敗したのか？』（晋遊舎ブラック新書）、好評発売中！ 最近は「まんたんブロード」でもアニメやゲームの原稿を書いてます。

永田ヒロアキ／ながた・ひろあき
79年生まれ。編集プロダクション・ユービック代表。『アニソンマガジン』編集長もやってます、よろしくお願いします。
http://www.ubiqpro.jp/

馬飼野元宏／まかいの・もとひろ
『映画秘宝』編集部邦画班。ユニバーサル・ミュージックから発売中の純アリス、ガールズの復刻CDアルバムにライナーを寄稿。

前田久／まえだ・ひさし
82年生まれ。ライター。通称「前Q」。アニメ・アニソンを中心に手広く執筆中。『スクイズ』最終回にいろんな意味で翻弄された。『アニソンマガジン』もよろしくお願いします。blog:http://d.hatena.ne.jp/mae-9/

武者良太／むしゃ・りょうた
71年生まれ。10年という時間は人に何のスキルをもたらすのだろう。そう思いながらヱヴァの序を見ましたが、ただただラミエルたんにハマりました。

洋泉社MOOK

オトナアニメ　Vol.6

2007年11月6日発行

【発行人】
石井慎二

【編集人】
大矢雅則

【編集】
林信行
梅田勝司（アールイー）

松崎憲晃
奈良夏子
小沢涼子

多根清史

【協力】
酒井俊治

【デザイン】
Re-cre Design Works

【DTP】
神村達也

【お手伝い】
和智永妙

【発行所】
株式会社洋泉社
〒101-0054
千代田区神田錦町1-7　錦町一丁目ビル2Ｆ
http://www.yosensha.co.jp/
代表：03-5259-0251
編集直通：03-5259-0482
郵便振替　00190-2-142410　（株）洋泉社

【印刷・製本所】
サンケイ総合印刷株式会社

※文中一部敬称略

郵便はがき

恐縮ですが切手を貼ってお出しください

101-0054

東京都千代田区神田錦町1-7

洋泉社

『オトナアニメ』編集部 行

キリトリ線

郵便番号 □□□-□□□□		
◎読みにくい地名・お名前には必ずふりがなをおふりください		
フリガナ ご住所		
フリガナ お名前	年齢	性別
◎ご購読雑誌名	◎ご職業	
◎お買上げ書店名		
◎編集部へのお言葉＆要望		

『オトナアニメ』読者アンケート

このたびは『オトナアニメ　Vol.6』をお買い上げいただきましてありがとうございました。お手数ですが、簡単なアンケートにご協力ください（いずれも複数回答可）。

◎どの記事を目的に今号を購入されましたか。

◎今号を読んで面白かった記事を教えてください。

◎あなたが今見ている、あるいはお好きなアニメを教えてください。

◎今号を読んでつまらなかった記事を教えてください。

◎これから放映がはじまるアニメで注目しているものを教えてください。

◎本誌について、ご感想、ご希望をお書きください。

ご協力ありがとうございました。お答えいただいた内容は、アンケート情報収集以外の目的には使用いたしません。

キリトリ線

洋泉社MOOK

オトナアニメ Vol.6

2007年11月6日発行

発行所：（株）洋泉社

〒101-0054　千代田区神田錦町1-7　錦町一丁目ビル２Ｆ

編集／03-5259-0482　営業／03-5259-0251

9784862481993

Ⓗ2008年9月

雑誌69043-56

定価1000円　本体952円

ISBN978-4-86248-199-3

C9476 ¥952E

1929476009524